19 АПРИЛ 2002

Софтуер | Adobe Photoshop 7 | Software DVD Players |
Хардуер | Войната на DVD-стандартите | 3D отблизо |

НАЙ-ГОЛЯМОТО БЪЛГАРСКО СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

100 СТРАНИЦИ

С ДИСК - 4 ЛВ.
БЕЗ ДИСК - 2.90 ЛВ.

бета тест

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

тестове

COSSACKS The Art of War

STAR TREK Bridge Commander

NASCAR Racing Season 2002

+ всичко ново от месеца

на хоризонта

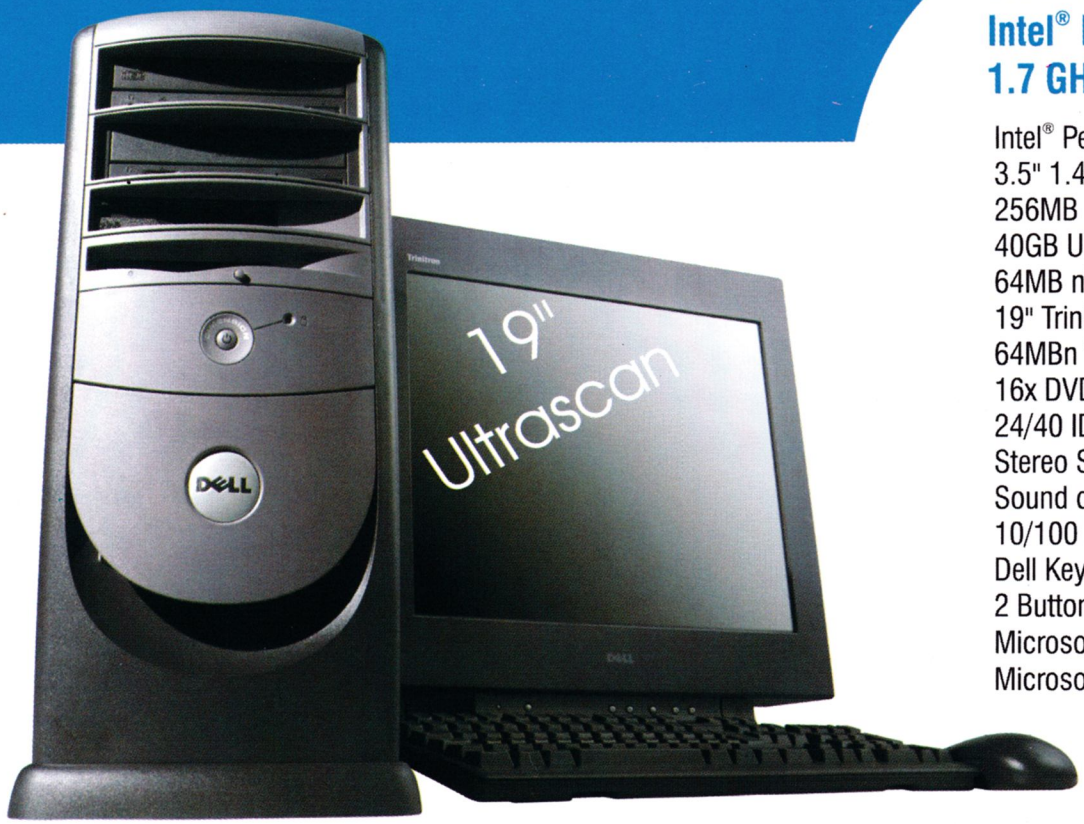
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Final Fantasy XI
- Medieval Total War

ISSN 1311982-6
9 771311 982002 >

игра на месеца

COMMAND & CONQUER™ RENEGADE

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.



Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB DDR SDRAM Memory
40GB Ultra ATA/100 Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Trinitron Monitor
64MBn Vidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoding
24/40 IDE CD-RW
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 PCI Fast Ethernet NIC
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Office XP Small Business
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 076 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4400** използва мощта на последния модел процесор на **Intel® Pentium® 4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин", 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи", София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JrT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with **Intel® Pentium® 4 Processor**

DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 2 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 2GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB RDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
19" Dell UltraScan Monitor
64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
16xDVD Drive & Software Decoding
20/48xinternal IDE CD-ROM Drive
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® XP

2 185 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ | **НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ** | **ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ** | **МОЩНИ СЪРВЪРИ**

PA JTT

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

Discover mobility and agility of the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

Enjoy performance and mobility with the Dell Latitude C840, powered by the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M.

DELL™ LATITUDE™ C840

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB EIDE ATA -100 Hard Drive
64MB Video Card
15.1"UXGA TFT Display
Internal 24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
FAT32 Hard Drive File Format System
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 954 $ (без ДДС)

DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

intel inside m pentium® 4

DELL™ INSPIRON™ 8200

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB Hard Drive
NVIDIA GeForce2 Go 32MB DDR Video
15" SXGA TFT Display
CD-ROM Drive
Internal V92 Modem
Internal 10/100 NIC
Microsoft® Works 6.0
Microsoft® Windows® XP Home

1 981 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB ATI Rage Mobility 128 3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24xCD-ROM Drive
10/100 Network Card
Internal Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 915 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация

Get fast application responsiveness, smooth audio and video streaming in your mobile PC with the Dell Inspiron system with Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС" **www.dell-bg.com**

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

PA JTT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell, Latitude и Inspiron са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with Intel® Pentium® 4 Processor

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.

Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell OptiPlex GX 240 with an **Intel® Pentium™ 4 Processor** provides increased performance for getting the most from today's and tomorrow's business applications, investment protection, reliability and low total cost of ownership.

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

3.5" 1.44MB Floppy Drive
192MB SDRAM Memory
20GB IDE Hard Drive
ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
17" FST Dell Monitor
10x24 IDE CD-ROM Drive
Harman Kardon 19.5 Speakers
Integrated Sound Blaster
Integrated 3Com 10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 404 $ (без ДДС)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

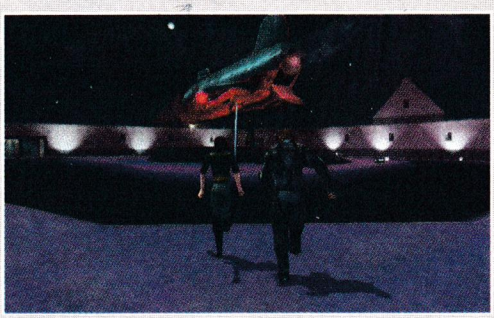
Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

СЪДЪРЖАНИЕ

АКЦЕНТИ

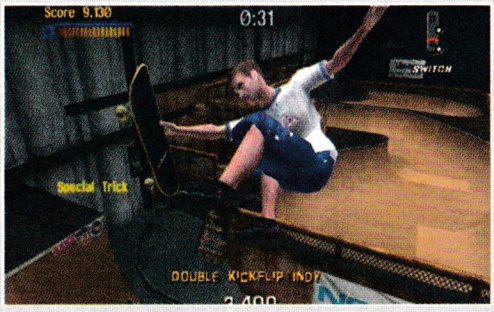
C&C: Renegade



Шутър за феновете на едноименната стратегия на Westwood

стр. 22

Tony Hawk's Pro Skater 3



Какво ще предлага третото издание на поредицата екстремни спортове?

стр. 46

WarCraft III: Reign of Chaos

Нашият бета тест на дългоочакваната стратегия в реално време

стр. 14

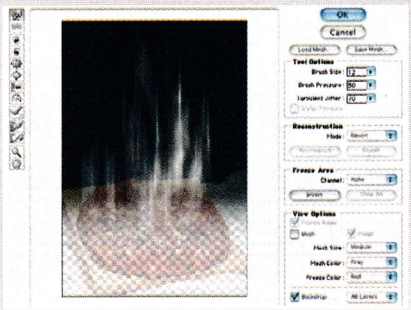
News Club

PC Club Express 8
Medieval: Total War 12
WarCraft III: Reign of Chaos 14
Final Fantasy XI 18

Game Club

■ Hotspot
Command & Conquer: Renegade 22
■ First Look
Tony Hawk's Pro Skater 3 46
■ Тестове
NASCAR Racing Season 2002 26
Shadow Force: Razor Unit 28
Kayak Extreme 30
Star Trek: Bridge Commander 32
Warrior Kings 34
Cossacks: The Art of War 36
Super Bubble Pop Extreme 39
Bumper Wars 40
Kick Off 2002 44
Tiger Woods PGA 2002 45
Who Wants to be a Gazillionaire 50
End of Twilight 52
Maniac Mansion: Day of The Tentacle 54
■ Online:
Мениджъри: It's A Goal & Hattrick 42
■ Free Games:
NetHack 51
■ Recycle Bin:
Strike! 55
■ MODs:
Cossacks MOD 38
Half-Life: The Wastes 56
Quake III Rally 58
MOD News 59

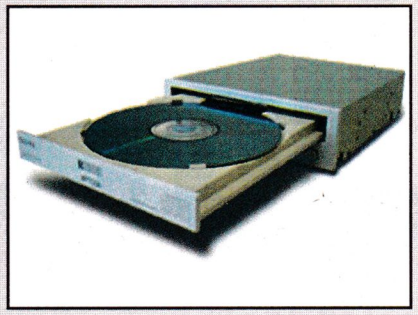
Adobe Photoshop 7



Нова версия на популярната програма

стр. 84

Войната на DVD стандартите



Кои са плюсовете и минусите между отделните стандарти

стр. 94

Resident Evil - Ground Zero

Колко близък е новият филм на Пол Андерсън до игрите RE?

стр. 72

■ **Hall of Fame:**
- Историята на Bullfrog 60

■ **Solution:**
- Project Eden 74

■ **Настолни RPG:**
- Играчът - първи стъпки в настолните ролеви игри 76

Редакционна тема
- Голямата измама 62

FanClub
- Въпроси и отговори 68
- Класации 71
- Разказ с продължение 78
- ■ **Format c:**
  - Bulgarian Premier League - The Game 79
- Очаквайте 97
- CD Club 98

Multimedia Club
- ■ **Emulation:**
  - Nintendo 64 64
  - Mario Kart 64 и Star Fox 64

■ **WebGuide:**
- www.pvponline.com 66
- www.smsbg.net 66
- www.gsm-phonez.com 67
- www.mircx 67

■ **Кино:**
- Resident Evil - Ground Zero 72

■ **Mobile:**
- Nokia 5510 80

■ **Software:**
- WinDVD срещу PowerDVD 82
- Adobe Photoshop 7 84

■ **Hardware:**
- Речник на компютърните термини - 2-ра част 86
- Трите измерения - поглед отблизо 88
- Коя е оптималната дънна платка за вашия компютър? - 2-ра част 90
- Intel Developer Forum 92
- DVD: война между (пре)записващите формати 94
- Hardware News 96

PC CLUB www.pcclub.bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов, А. Попов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава „PC Club" ООД

PC CLUB EXPRESS

Lock on, новият симулатор на Ubi Soft

Компанията, разпространявала не лошия симулатор на Източния фронт през Втората световна война – Ubi Soft, отново се е насочила към този жанр. В играта, както изглежда, Русия, Украйна и НАТО ще се сблъскат в Кримския полуостров. Lock on е разработвана от фирмата, правила Flanker 2.0, но освен на "жеравите" Су-27 и Су-33 (модификацията за самолетоносач) ще можем да летим на още няколко самолета – МиГ-29 версии А и С (първата ще е достъпна и с натовците), Су-25 и по-модерния му вариант Су-39, както и F-15 и А-10 от натовската авиация. Освен тях в играта ще има още 49 самолета и хеликоптера – от Ми-8 до В-52 Н. Играта най-вероятно ще излезе през тази пролет.

Halo обира овациите

Суперхитът на Bungie за X-Box Halo (preview в PC Club 17), който се чака за PC през втората половина на годината, обра овациите при връчването на наградите на Академията за интерактивни изкуства в Лас Вегас. Halo стана носител на следните титли: "Игра на годината" (всички платформи), конзолна игра на годината, конзолен екшън/адвенчър на годината и специалната награда за изключителни постижения във визуално отношение. Сега остава само Bungie/Microsoft най-накрая да се смилят над PC-гейъмърите и да пуснат Halo за PC.

Игра по Lord of the Rings

Очевидно еуфорията по "Властелинът на пръстените" ще се пренесе на екраните на домашните платформи. Играта ще се нарича The Fellowship of The Ring и засега е обявена само за X-Box. Играта ще бъде action.

Колекционерско издание на WarCraft III

Blizzard Entertainment обявиха, че ще пуснат ограничени количества WarCraft III: Reign of Chaos Collector's Edition. В пакета освен дългоочакваната игра ще има непубликувани досега картинки, пълен саундтрак, кинематично DVD и още изненади.

Продължение на Tropico!

PopTop Software се изпуснаха, че в момента вече се прави продължение на хитовата диктаторска стратегия Tropico, която обра овациите на геймърите миналата година. Втората част ще е с пиратска тематика, а самата игра се разработва от Frog City под зоркото наблюдение на PopTop.

Гаф с X-Box в Япония

Microsoft направиха титаничен гаф в Япония. Оказа се, че голяма част от клиентите имат сериозен проблем с конзолата, която надраства DVD-тата след няколко пускания. Microsoft вече започнаха подмяната на дефектните уреди. Как точно ще се отрази на продажбите им тази издънка още не е ясно.

Blood Omen 2 ще излиза и за PC

Eidos потвърдиха официално, че техният екшън Blood Omen 2 ще излиза и за PC. Досега имаше информация само за PS2 и X-Box версии. Играта е част от поредицата Soul Reaver, като тук поемате ролята на самия Kain. Според съобщението PC-версията ще се появи до 2-3 седмици!

NFS: Motor City само в САЩ

Electronic Arts обявиха, че NFS: Motor City не само че ще се играе през Интернет, но и ще се продава само в САЩ. Съответно европейски сървъри за играта няма да бъдат пускани, а всички желаещи да я пробват ще трябва да се примирят с обстоятелството, че американците ще имат много по-добри ping-ове.

MACHIAVELLIAN

Новата игра на Maverick Developments ще се нарича Machiavellian. Известната с Absolute Redemption и Wanted – The Half-Life Western Pack британска компания ще предложи този път нещо наистина нетрадиционно. В Machiavellian ще бъде използван енджинът от потенциалния хит Counter-Strike: Condition Zero. Фил Даниелс, президент на Maverick Developments я определя жанрово като first person action adventure. Историята на играта е изпълнена с много мистика и необичайни мисии в различни исторически епохи.

Sim City 4

Колегите от Computer Gaming World са успели да накарат шефа на Maxis Уил Райт да разкаже малко за бъдещите проекти на компанията. Един от тях е четвъртата част на Sim City, която била в напреднал стадий на разработка. Засега не са известни повече подробности около играта и датата на нейното публикуване.

Shadow Man: 2nd Coming

Shadow Man ще има продължение и ще се казва Shadow Man: 2econd Coming. Играта ще излезе първо за PS2 и най-вероятно после ще се появи и за PC.

Жабите идат

Konami обявиха, че работят върху две нови игри с участието на легендарния жабок Frogger. Едната е Frogger Advance за Gameboy Advance, а втората е Frogger: The Great Quest за PC. Така че феновете на Frogger съвсем скоро ще имат повод за радост, като се има предвид, че и двете заглавия ще се появят още тази пролет.

2002 FIFA World Cup

От Electronic Arts обявиха, че правят нова футболна симулация. Тя ще се казва 2002 FIFA World Cup. Този път ще става дума за Световното Първенство по футбол в Южна Корея и Япония. В играта ще бъдат включени всички официални стадиони, истинските имена на играчи и отбори. На играта ще можем да се зарадваме още през април.

Иде нещо като Jurassic Park Tycoon

Vivendi обявиха, че следващата им игра по Jurassic Park ще се нарича JP: Project Genesis и ще бъде нещо от типа на Theme Park с динозаври. Основната цел ще бъде да изградите успешен бизнес с парк, в който главната атракция са динозаврите. Играта ще се появи в края на годината за PC и X-Box.

The Sims Online

The Sims вече има ново амплоа. Заклетите фенове на играта ще могат да премерят сили online в очакващата се през третото тримесечие на тази година игра на Maxis The Sims Online. Скептиците наричат тази игра "чат-рум под формата на игра", но реално погледнато се очакват доста стратегически елементи. Естествено simoleon-ите (парите), количеството приятели и вашата популярност ще бъдат определящи за вашия успех (или неуспех).

LucasArts ще правят Gladidus

Бдителни фенове наскоро откриха, че LucasArts са запазили търговската марка Gladidus за компютърни игри. За момента не е ясно какво точно творение се крие зад това име, но според слуховете става дума за първата съвместна игра с Planet Moon Studios (Giants).

Expansion за Aliens vs. Predator 2

Sierra съобщиха, че в момента се подготвя expansion за хитовия екшън Aliens vs. Predator 2. От фирмата отказаха да съобщят повече подробности за съдържанието на разширението, а като дата на излизане е посочено лятото на тази година.

Wizardry за GSM-и

Културовата ролева поредица Wizardry съвсем скоро ще се появи по дисплеите на нови модели... мобилни телефони. Това съобщиха от фирмата Mobile Scope, която в момента съвместно със Sir-Tech усилено работи по съответната игра. Wizardy Mobile ще бъде базирана на действието на първите три части от поредицата.

Rise of the Middle Kingdom тази есен

Impression вчера обявиха, че още тази есен ще пуснат Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Същата игра е неофициално продължение на Zeus и Pharaoh, като този път ще можете да се изживеете като китайски император. В играта ще има и доста обхватен multiplayer.

Freelancer през есента

На изложението International Game Festival Digital Anvil и Microsoft твърдо се ангажираха с твърдението, че Freelancer ще се появи тази есен. Дано този път си спазят обещанието.

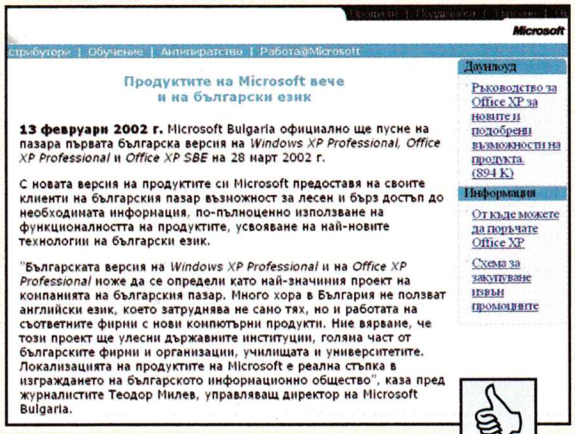
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LucasArts пуснаха официалния сайт на Star Wars: Knights of the Old Republic (http://www.lucasarts.com/ /products/swkotor/gameinfo.htm). Там можете да намерите няколко впечатляващи картинки и повече информация за играта. Това епично RPG ще се появи тази есен за X-Box, а в началото на следващата година ще бъде пуснато и за PC. Интересното е, че PC-версията няма да е просто стандартен порт от X-Box, а ще предлага доста допълнителни екстри. Това налага и закъснението с няколко месеца.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC ИЗЛИЗА ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА

UbiSoft ще ни зарадват съвсем скоро с поредната порция Rayman. Играта ще се нарича Hoodlum Havoc и ще се появи на пазара до края на годината. Освен за PC тя ще излезе и за всички по-значими конзоли. Паралелно с това от UboSift си признаха, че работят и върху още едно заглавие, което засега се нарича Rayman Tribes.

ВЪЗХОД


Microsoft

Дистрибутори | Обучение | Антипиратство | Работа@Microsoft

Продуктите на Microsoft вече и на български език

13 февруари 2002 г. Microsoft Bulgaria официално ще пусне на пазара първата българска версия на *Windows XP Professional*, *Office XP Professional* и *Office XP SBE* на 28 март 2002 г.

С новата версия на продуктите си Microsoft предоставя на своите клиенти на българския пазар възможност за лесен и бърз достъп до необходимата информация, по-пълноценно използване на функционалността на продуктите, усвояване на най-новите технологии на български език.

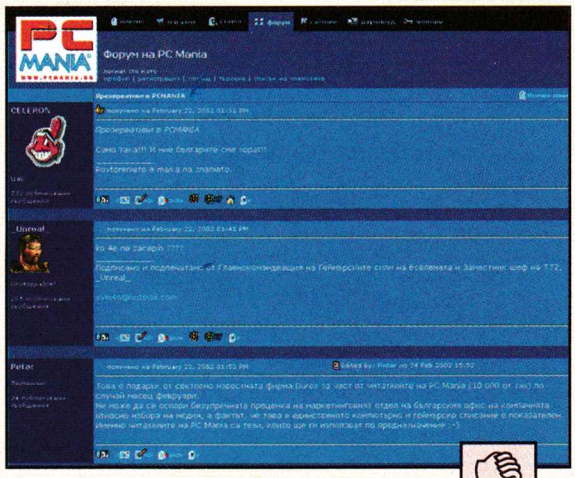
"Българската версия на *Windows XP Professional* и на *Office XP Professional* може да се определи като най-значимия проект на компанията на българския пазар. Много хора в България не ползват английски език, което затруднява не само тях, но и работата на съответните фирми с нови компютърни продукти. Ние вярваме, че този проект ще улесни държавните институции, голяма част от българските фирми и организации, училищата и университетите. Локализацията на продуктите на Microsoft е реална стъпка в изграждането на българското информационно общество", каза пред журналистите Теодор Милев, управляващ директор на Microsoft Bulgaria.

Download
Ръководство за Office XP за новите и подобрени възможности на продукта (894 K)
Информация
От къде можете да поръчате Office XP
Схема за закупуване извън промоциите

Най-популярните продукти на Microsoft от 28 март вече и на български

Доживяхме Бил Гейтс и компания да предложат на родния потребител своите най-популярни продукти Windows XP и Office XP на български език. Като се има предвид нищожното количество продадени копия у нас, това си е чиста проба жест от страна на Microsoft. От друга страна, този безкрайно полезен акт ще блокира масовите оправдания, че нежеланието за купуване на легални продукти било най-вече поради липсата на локализирани версии за родния пазар.

ПАДЕНИЕ



Тоталната кондомизация на българско геймърско списание е вече факт

Привличането на солиден рекламодател в геймърско списание е събитие, което само може да ни радва, защото то работи в полза на всички сродни издания. Друг е въпросът дали медия от подобен тип е най-подходящото място за прилагане на презервативи. Съвсем правилно рекламният мениджър на съответното издание Петър Табов във фундаментално изказване на форума на изданието си съобщава, че това е единственото компютърно и геймърско списание, където може да намерите подобно нещо. Още по-интересно е поясненето, което дава в същия постинг на този факт: "Това е подарък от световно известната фирма Durex за част от читателите на PC Mania по случай месец февруари". В редакцията доста се чудихме и спорихме, но така и не успяхме да постигнем единодушие кой от двата възможни февруарски празника (2-ри или 14-ти) е имал предвид нашият стар приятел Петър.

Windows игри под Linux!

След фалита на Loki за геймърите, ползващи Linux, настъпиха мрачни времена. Сега на хоризонта се появява нова надежда. Тя се нарича WineX и е нещо като емулация на Windows под Linux. Най-хубавото е, че има и пълна поддръжка на DirectX 8. Авторите от TransGaming са тествали Max Payne, който вървял доста добре.

Worms Battle Pack

Не, това няма нищо общо със задаващия се Worms Blast. UbiSoft явно са решили да поиздоят феновете на култовите червеи и 21 март ще пуснат в продажба така наречения Worms Battle Pack. Същият съдържа Worms 2, Worms Armageddon и Worms World Party. Ако някоя от тези игри ви се губи в колекцията, можете да пробвате "новата" оферта на UbiSoft.

Unreal 2 вероятно ще закъснее

Според последните информации от Epic и Legend Unreal 2 вероятно ще бъде забавен до есента на тази година. Причините са две: от една страна, мрежовата игра изисквала още усъвършенстване, за което е необходимо доста време. От друга страна, самите Epic заявили желание още малко да пипнат графичната система на играта и да вкарат допълнителни специални ефекти.

Скандал с Duke Nukem Forever

Наскоро избухна доста интересен скандал около излизането Duke Nukem Forever. Take 2 обявиха, че не планират играта в своя бюджет за 2002 г., от което доста сайтове заключиха, че Duke ще се появи или съвсем в края на годината или чак през 2003 г. Малко по-късно от 3D Realms поясниха, че такова нещо няма и че Take 2 само са искали да избегнат евентуалното даване на фалшиви обещания пред акционерите си, което според американското законодателство е подсъдно. Незабавната и доста енергична намеса на 3D Realms обаче навежда на мисълта, че играта вероятно все пак ще се появи тази година. В противен случай светкавичното опровержение би било безсмислено.

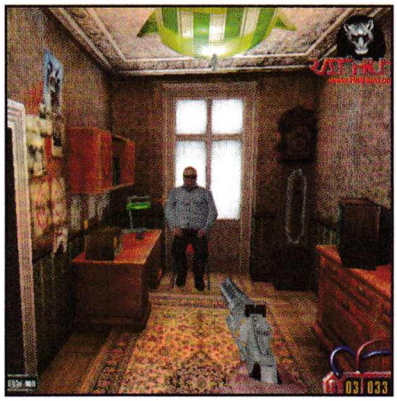
LucasArts анонсираха SW Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

LucasArts Entertainment обявиха Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns, което ще бъде продължение на стратегията в реално време SW: Galactic Battlegrounds. Експанжънът (изисква копие на оригиналната игра) ще включва 14 нови сценария, няколко нови цивилизации и превозни средства, както и над 200 нови единици, повечето от които са взети от втората серия на филмовата поредица. Как ще се съчетаят познатите цивилизации от познатите епизоди с тези от задаващия се SW ep.2: Attack of the Clones ще разберем някъде през май, когато SW GB: Clone Campaigns се очаква да е на пазара.

Turok Evolution

Turok Evolution е името на новата игра от поредицата Turok, която се очаква да излезе първо за Xbox, GameCube и PS2 някъде около есента на 2002. Играта изобилства откъм специални ефекти, а противниците и нивата са много добре направени. Изобщо играта предлага много интересни нововъведения като възможността да се повозите на гърба на птеродактил или сами да изберете дали да играете във вариант 1st person shooter или third person, т.е. дали да играете във вариант "Quake" или "Tomb Raider". За момента PC-версия не е обявена, но да се надяваме, че Acclaim може и да размислят.

Още конкуренция за Mafia и GTA3



Поляците от Mirage явно са се възторгнали от конкурентните продукти GTA3 и Mafia и са решили и те да направят игра за престъпници. Тяхната творба ще се нарича Rathunt и в нея поемате ролята на дребния гангстер Мейсън, който трябва освен с полицията да се бие и с руската, китайската и италианската мафия. Освен това в играта ще има елементи на RPG, защото вашият човек може да си подобрява способностите с натрупването на опит.

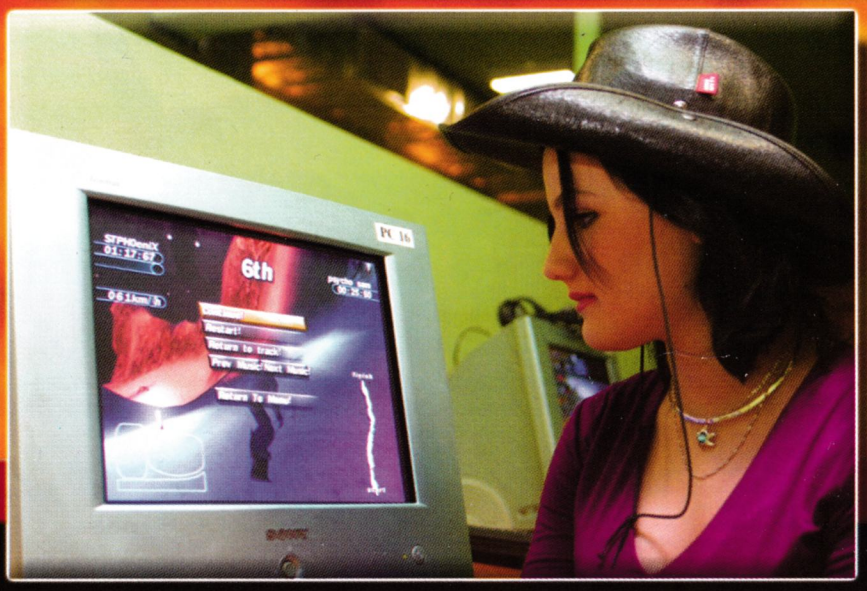
Windows игри под Linux!

След фалита на Loki за геймърите, ползващи Linux, настъпиха мрачни времена. Сега на хоризонта се появява нова надежда. Тя се нарича WineX и е нещо като емулация на Windows под Linux. Най-хубавото е, че има и пълна поддръжка на DirectX 8. Авторите от TransGaming са тествали Max Payne, който вървял доста добре.

ИНТЕРНЕТ КЛУБ ЛАБИРИНТА

ПРОМОЦИЯ

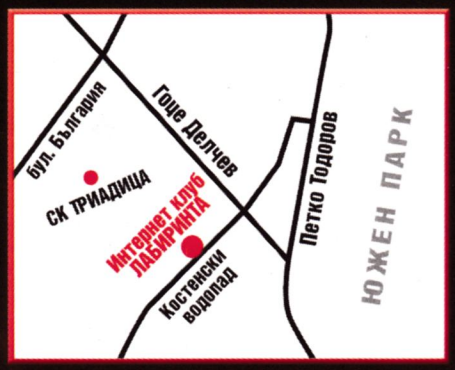
- само 70 стотинки за цял час игра!
- нова VIP зала с повече екстри
- нощна мрежа за 3 лева



АДРЕС

ул. Костенски водопад № 58
тел: 958 3133

65 мощни компютъра
- AMD Thunderbird 1.0 GHz
- 256MB DDR
- GeForce2 32MB
- монитори Sony 17" A220
- Abit AU100 Sound



MEDIEVAL TOTAL WAR

Една война, която очакваме с огромно нетърпение

■ Creative Assembly/Activision
■ www.totalwar.com/community/medieval/
■ wargame/походова стратегия

Не, не е Третата световна, нито пък идването на малките зелени човечета от Марс! Въпреки това трябва да бъдем в пълна бойна готовност, защото остават само около осем месеца от избухването на новата тотална война – на Medieval: Total War!

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Вероятно всеки веднага е разбрал, че това е новото продължение на станалата вече класика Shogun: Total War. В оригинала действието се развиваше в Япония – самураи, гейши и нинджи... но въпреки това далечно и не толкова разбираемо, колкото екзотично. Най-логичното бе действието да се пренесе на Североамериканския континент – само ако на американците не им беше толкова късичка историята. Така остава само многострадалната Европа – която поне войни е виждала повече от достатъчно за цял куп игри!

Действието в Medieval: Total War започва през далечната 1095 година и завършва с падането на Константинопол под турско владичество през 1453-та година. Това идва да ни подскаже и първата сериозна новост – в играта (засега) има цели дванадесет нации! Всяка от тях (поне в кампанията) започва на исторически определеното и място – трудничко ще ви бъде да срещнете викинги при Кръстоносните Походи и едва ли еничари ще се бият със шотландски highlanders из планините. Освен по стартовите условия нациите ще се различават по специфичните units и сгради, както и по наличието на допълнителни бонусни ресурси. Вероятно ще има опция за избор на random или отговарящо на историческите условия разпределение на ресурсите. Не знам във финалната версия какви ресурси ще намерите, но със сигурност ще бъдат повече, отколкото в STW (където, ако имахте находища от мед, можеше да построите мина и да копаете... ориз). Вероятно някои от ресурсите ще ви позволяват строежа на допълнителни сгради (като armory-то в STW), но повечето ще ви носят единствено допълнително някое и друго "евро".

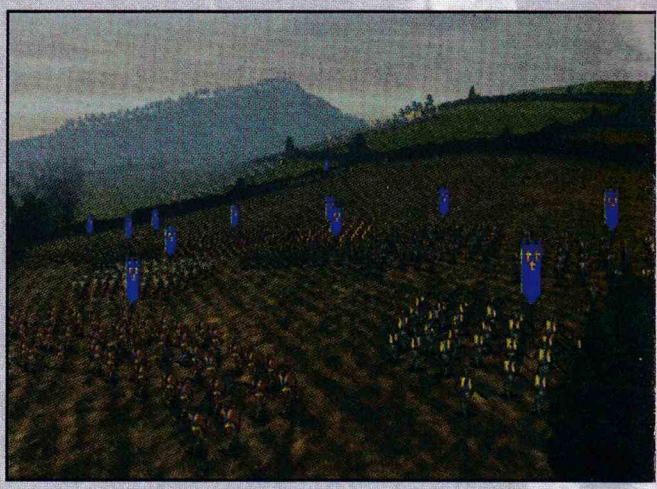
Основните принципи, върху които бе създадена STW, ще останат непроменени и сега. Играта ще остане разделена на две части – походова стратегическа и реално-времева тактическа (или с по-прости думи – битки в реално време). И в "половинки" обаче ще намерите достатъчно новости, така че едва ли ще ви обхване онова досадно чувство за "вече всичко сме видели"!

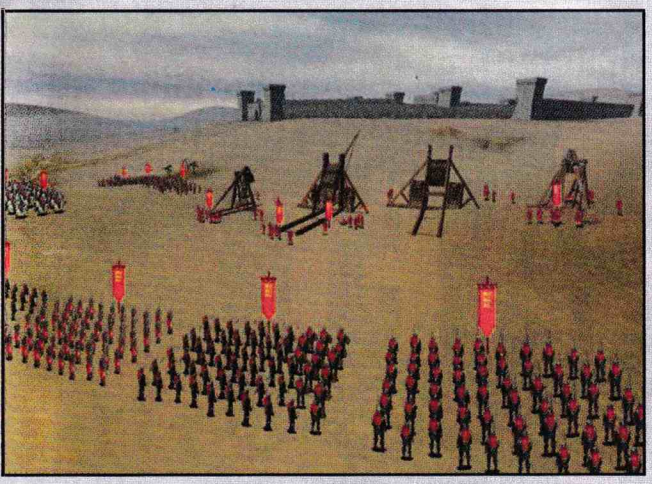
Наличието на дванадесет народности и богатите на събития векове, които ще обхваща играта, са благодатен материал за всеки производител на компютърни игри. Освен основната кампания с продължителност над 350 години ще можете да играете и няколко по-малки "кампанийки", сред които със сигурност ще видим Кръстоносните походи и Стогодишната война... и можете ли да познаете какво? Кое е името, което често свързваме с Кръстоносните походи? А със Стогодишната война? Точно така, в Medieval: Total War ще намерите и реални исторически личности – като например

Ричард Лъвското сърце и Жана Д'Арк,

както и цял куп други повече или по-малко известни крале и пълководци.

И понеже стана въпрос за пълко-





водците – в STW генералите трупаха звездички, които модифицираха директно показателите на подчинените им войски, а ако генерал загинеше по време на битка, това се отразяваше пагубно на морала на цялата му войска. Звездичките на генералите се даваха по броя на победите – 2 победи = 1 звездичка, 4 победи за 2, осем за 3 и т.н. В новата игра нещата обаче изглежда ще бъдат значително по-сложни. Не е все още напълно ясно кой точно и как точно ще стане, но военачалниците вероятно ще имат повече от един показател и тези показатели ще могат да се променят в зависимост не само от победите или загубите, но и от самите действия на военачалниците. Изглежда подобни показатели ще получавате и лично вие – в ролята си на върховен крал (султан или както там ще се наречете) и те ще се отразяват директно върху цялата страна. Още нещо важно по време на самата битка – наличието и качествата на генерала ще влияят върху всички войски в битката, но още по-сериозно отражение ще имат около войниците в непосредствена близост – дори генералите като че ли ще са единствените, които с присъствието си наблизо ще могат да спират бягащи войници и да ги връщат в битката (rally troops).

И понеже вече минахме на тема битките – сега картите ще са значително по-големи (до два пъти) и в една битка ще могат да участват много повече войници – споменават се цифри от над 10 000 до цели 15 000 units! Различните типове units също ще са значително по-многобройни – производителите употребяват израза "над 100 различни" units, като тук влизат не само войници, но и обсадни машини и кораби! Да, вече ще има и морски битки (резултатът от които ще се изчислява автоматично) и транспортни кораби – и вероятно вече няма да бъде възможно мигновеното (за един-единствен само ход) прехвърляне на армии между две далечни пристанища. Ами обсадните машини? В STW щурмът на замъците обикновено не беше особено изгоден – много по-добре бе просто да изчакате, докато обсадените изпосталеят от глад; а честно казано, дори и да щурмувате, битките бяха доста досадни. Сега вече нещата ще са коренно променени – първата новост е, че не само ще можете да ъпгрейдвате целите замъци до по-високо ниво, но и ще можете да надстройвате точно определени елементи или секции. Освен това замъците ще бъдат вече като истински – с врати, които ще могат да се затварят или напротив – да се отворят, за да пропуснат контраатакуващ отряд и с мощни стени, които ще трябва да срутвате с помощта на различни обсадни машини и дори... оръдия! Точно така – оръдия! Защото средата на XV век е вече епоха, през която огнестрелното оръжие и топовете играят значителна роля във войните и са наложили сериозни промени във военната тактика!

Друго нововъдение в играта е възможността да вземате... пленници! Не знам дали ще може да пленявате и обикновени войници – защо не след като галерите ви се нуждаят от гребци, нали? А и тези високи крепостни стени трябва да бъдат построени от някого! Засега е сигурно, че

ще пленявате благородници или поне генералите -

и после ще имате избор дали да ги размените срещу откуп или да им ключнете вратовете. А представяте ли си, ако плените Ричард Лъвското сърце? Каква чест и слава за армията ви! Извършете някое и друго величаво дело и ще постигнете така наречените Glory Goals – които ще ви донесат вечна слава, а може и някоя и друга материална благинка!

Сериозно внимание е обърнато на подобряването на AI-то. По време на битка ще действат "две" различни AI-та. Едното ще определя действията на всеки войник поотделно, докато другото ще ръководи цялостния развой на битката. Помните ли какво ставаше в STW при щурмуване на мост? Тотална бъркотия, при която всякакви ред и дисциплина се изпаряваха и всеки просто се стремеше към максимално приближаване до противника! Сега производителите твърдят, че подобни гледки вече няма да има и в същата тази битка на същия мост ще вземат реално участие само толкова войници, колкото могат наистина да се доберат до врага! Сериозно ще е подобрено и тактическото AI. В Shogun: Total War е имало само три принципни тактически схеми, съгласно които е действал ръководеният от компютъра противник; сега те вече са цели девет! Което на практика означава, че компютърът ще ни бъде много по-сериозен съперник и доста често ще се оказваме неприятно изненадани.

Последната много сериозна новост е свързана с картите, върху които ще се води битката. Представете си територия, от едната страна на която има високи планини, а от другата са равнини. В STW от която и страна обаче да нападнете, винаги се оказвахте на една и съща карта и на едно и също място... Къде ще се окажете сега обаче зависи от коя страна ще пресечете границата на територията!

Новостите по време на походовата стратегическа част не изглеждат толкова много – но и тук има неща, които ще ви изненадат! Първата приятна изненада ще бъде като видите картата – сега тя вече изглежда като релефна и този релеф отразява именно особеностите на бойните карти, за които стана въпрос малко по-горе. Нападнете откъм ниското и атакувайте непристъпните скални върхове; нападнете през планините и подгонете защитниците като зайци надолу по склоновете. Е, не знам, ако има река и нападнете от двете страни, какво ще се случи, но и това скоро ще го разберем!

Ще строите абсолютно по същия начин, като ще се наложи да избирате между почти сто различни сгради; запазена и сериозно е доразвита обаче дипломацията. Пак ще можете да ползвате услугите на шпиони и убийци, но арсеналът ви е доразширен с такива опции като сключване на кралски бракове и даряване на благороднически титли!

Вероятно до излизането на играта някои от изброените новости ще се позменят и доразвият и ще има и неща, които съм пропуснал. Но е сигурно, че и само това, което е известно до момента, вече е напълно достатъчно, за да очакваме с действително огромно нетърпение тази найнова тотална война!

WarCraft III: Reign of Chaos

Още само няколко месеца...

■ Blizzard Entertainment ■ www.battle.net/war3

SPOILER ALERT!

■ Внимание! Тази статия съдържа информация, засягаща детайли от геймплея, които много хора биха предпочели да открият сами. Ако смятате, че може да си развалите удоволствието от изненадите, пропуснете карето за расите и техните единици, както и всяко нещо, което не бихте искали да научите.

Фонтанът на Живота лекува всички единици в околността.

Много хора смятат, че залезът на Blizzard Entertainment вече е започнал и се дължи главно на провала на Diablo 2 (може и да ви се струва странно, но огромно количество геймъри я считат за провал). Липсата на баланс между класовете, скапаната система за генериране на предмети (item drop), съсипаната игрова "икономика", огромното количество бъгове, пълният с хакове battle.net, както и странната незаинтересованост на компанията да поправи всичко това, са само част от проблемите, принуждаващи много хора да си скубят косите и да се отричат от култовата фирма.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Сега пред Blizzard стои наистина тежка задача – да възвърне вярата на феновете и статуквото на "перфектен" разработчик. Това изпитание е поставено пред WarCraft III: Reign of Chaos.

Повече от три години ни делят от момента, в който Blizzard официално обявиха, че работят над WarCraft III. Тогава еуфорията беше голяма. На практика първоначално обявените срокове за излизане на играта отново бяха разтегнати с повече от година и половина, но чакането почти свърши. За съжаление това "почти" означава още минимум 5-6 месеца чакане. Радостната новина е, че разработката навлезе във финалната фаза, а именно – бета-тестинга. Мероприятието започна в началото на февруари, а срокът на приключване за пореден път е неизвестен, в типичен за Blizzard стил (както те обичат да отговарят на въпроси, съдържащи думата "кога": When it's done – Когато е готово). Така че

кога ще стане "готово" май и сам Господ не знае

Междувременно от Blizzard бяха така добри да изпратят по едно копие от гореспоменатата бета за геймсписанията в България, за което им благодарим. И за да не ви измъчвам повече, започвам с описанията на всичко, което успя да ми направи заинтригува в дълго чаканата игра.

Главното меню е впечатляващо раздвижено и е оформено като средновековна крепост. Натискането на всеки от бутоните е съпътствано с анимация, създаваща илюзия за задвижване на някакъв механизъм.

Сега ще ги раздрусам

Скелети, на война!

Още оттук се вижда стилът, с който е направена цялата игра и всичко изглежда обещаващо. След като стартира самата игра, попадате в 3D-свят, функционално направен подобно на Empire Earth. Това означава, че ползите от триизмерността са нулеви. Камерата не се върти, просто може да се приближава и отдалечава по особено неприятен начин. Обектите са изобразени в перспектива и поради това тези от горния край на екрана изглеждат подребни. Всичко това не допринася с нищо за геймплея, увеличаване на удоволствието и подобряване на визията и съм сигурен, че много хора веднага ще се съгласят с мен. Първият минус за Blizzard е отбелязан още в началото. И причината е, че всички очаквахме повече от тяхното 3D, а те ни представят добре познатото старо. Можеха поне да добавят някакво въртене на камерата, та да може човек да се отърве от неприятната перспектива и да си играе като в нормално 2D. Разбира се, с всичко това се свиква, стига останалото да си заслужава...

Като цяло графиката е супер. Всичко е нарисувано перфектно. На някои голямото разнообразие от цветове може да се стори дразнещо и неестествено, но такъв е стилът при пресъздаването на фентъзи свят. Анимациите при строежа на сгради, сеченето на дърва, магиите, всичко е направено перфектно. Всъщност единственото приложение на zoom-а, е за разглеждане на красотите отблизо. Добавен е и задължителният за всички заглавия напоследък цикъл ден-нощ. Той влияе на видимостта на единиците, както и на скоростта на регенериране (различно за всяка раса). Музиката е превъзходна макар и в бетата да има само по едно парче за всяка раса. Във финалната версия те ще бъдет 3-4 пъти повече, така че по тази точка всичко изглежда наред. Озвучаването е в добре познатия от WarCraft II и StarCraft модел. Ако сте търпеливи и дразните войските си достатъчно дълго, ще можете да се насладите на прекрасния хумор на

Двамата с пушките нямат шанс

дизайнерите. Другите звуци също са перфектни и аз лично открих само един проблем – когато цъкнете върху дъскорезницата на орките, се разнася ужасяващ вой на електрически трион. Този ефект може да ви вгорчи живота, когато стигнете до ъпгрейдите.

Управлението има доста подобрения,

а едно от тях е толкова хитро, че се чудя защо не съм го виждал в друга игра. За повечето RTS голям проблем е групирането на войски, притежаващи различни специални способности или магии. За да се възползвате от тях, беше необходимо да изберете съответната единица индивидуално или пък да ги групирате по вид и да избягвате смесването им. Тъй като в WCIII максималното количество войски е силно занижено, най-полезни стават комбинираните армии и решаването на проблема е наложително. И тук Blizzard предлагат едно наистина елегантно решение – чрез tab бутона от клавиатурата можете да избирате между различните умения на единиците от групата, която сте избрали. За още по-голямо удобство, чрез кликване с десния бутон на мишката върху дадена магия, вие указвате на съответната единица нейната магия по подразбиране. Ре-

Не ни се пречкайте!

зултатът е, че стига да има достатъчно мана, магьосникът не стои без работа и се постига максимална ефективност, без да се налага да правите всичко.

Ресурсите са три вида – злато, дърво и храна. Първите два се добиват чрез работници, а за последния се строят ферми или техните еквиваленти (в зависимост от расата).

Ключова промяна е направена в икономиката

Тя е така измислена, че подобрява баланса и не позволява на някой от играчите да получи огромно предимство пред другите. Въведена е така наречената издръжка (upkeep). Когато количеството на войските достигне до 31 единици (консумира 31 храна), започвате да плащате издръжка и добивът на злато спада. От мината продължават да се точат по 10 златни парченца, но реалният добив е 70% или с други думи 7. Така мината се усвоява със същото темпо, но трупате пари значително по-бавно. Следващата граница е при 61 единици. Тогава добивът спада до 40%. Чрез тази техника Blizzard принуждават играча да не задържа твърде дълго войските си бездействащи. Няма никакъв смисъл да направите армия и да я държите за отбрана – ресурсите ви ще свършат

Огретата са все така симпатични и глупави.

Това е нещо като Whirlwind от Diablo, само че по-яко.

Скоро това гаргойле ще е като ново.

преди да се усетите. Най-логичната тактика е веднага щом съберете армия, да я хвърлите в боя. Друг полезен номер е, ако нямате намерение да нападате (и има кой да ви пази), да не строите армия, а просто да събирате ресурси. Ако противникът държи войска в този момент, за нула време ще го минете по ресурси, а оттам крачката до победата е само една. Тук като голямо удобство се явяват новите възможности при кооперативна игра. Съюзниците могат да си поделят ресурсите и дори контролът на единиците. Ако играчите са опитни, напълно възможно е единият да трупа ресурси, докато другият строи войски със заработените от другаря му пари. По този начин наказанието при издръжката може да бъде заобиколено, но все пак изисква много добро сработване.

Разнообразието от сгради и единици също е огромно и ще ви трябва доста време докато свикнете с всички. Голям недостатък за мен е липсата на опит за обикновените единици. Това разваля цялата идея за ролева стратегия. Реших, че на единиците трябва специално внимание, така че не се притеснявайте, че ще развалите изненадата, а погледнете карето след статията.

Време на Герои

Ето че стигнах и до най-интересния елемент в играта. Причината да нарекат WCIII Role-Playing Strategy е именно в съчетаването на елементи от ролевите игри тип Diablo и реално-времевите стратегии. Първоначално ви се дава един безплатен герой. За всяка раса видовете герои са три, като може да имате само по един от вид. Това означава, че максималният брой герои, които можете да имате едновременно, е три. На практика обаче събирането на двама пълководци не е умна стратегия, понеже си поделят опита и оттам двамата качват нива по-бавно. Всеки герой има 3 показателя – бързина, сила и интелект (agility, strength, intellect). В зависимост от вида си, героят притежава един основен показател, който определя щетите му. Освен това за всички важи следното: силата влияе на жизнеността, бързината увеличава защитата, както и скоростта на движение (без майтап), а интелектът е определящ за маната. С качването на нивата ще избирате от няколко умения, магии, или аури, които можете да развиете у всеки тип герой. Повечето от уменията се развиват максимално до 3-то ниво и следователно докато героят достигне максималното 10-то, всичко ще му бъде на "max". Добрата новина е, че дори след достигането на този праг, героят ви ще може да надобрява благодарение на предмети. Максимумът, който може да носи всеки, е 6. Предметите са няколко типа. Тези за еднократна употреба (свитъци, елексири, томове), имат трайни ефекти – могат да повишават някой показател, лекуват героя или цялата група и дори телепортират войската до базата. Другата част от предметите са такива, които се носят постоянно (пръстени, диадеми, ботуши и т.н.). Те увеличават някой показател на героя само докато ги носи. Разнообразието на гореспоменатите предмети е огромно и не бих могъл да го покрия в тази статия, още повече, че в бетата не всичко е активирано.

Когато героят по стечение на обстоятелствата извърши възможно най-героичната постъпка, а именно – загине в неравна битка, за да го съживите, са необходими две неща – пари и специална сграда. В зависимост от опита, който е имал героят, се увеличават и парите, нужни за съживяването на душата му.

Какво не достига

Когато Blizzard обявиха идеята си за RPS (Role-Playing Strategy), си помислих: "Най-накрая някой се хвана да свърши работата докрай". После разработчиците започнаха да го увъртат, много от хубавите идеи отпаднаха и на практика, в сегашното си състояние играта представлява нещо като Warlords в реално време. За мен поне приликите са досадно много. Не че играта не е добра, но всичко това е измислено преди много години и дори не се наемам да кажа точно колко. И за да не съм голословен, ще се опитам да опиша какво очаквах от WarCraft III:Reign of Chaos.

На първо място опит за всички

Това червеното никак не прилича на огън.

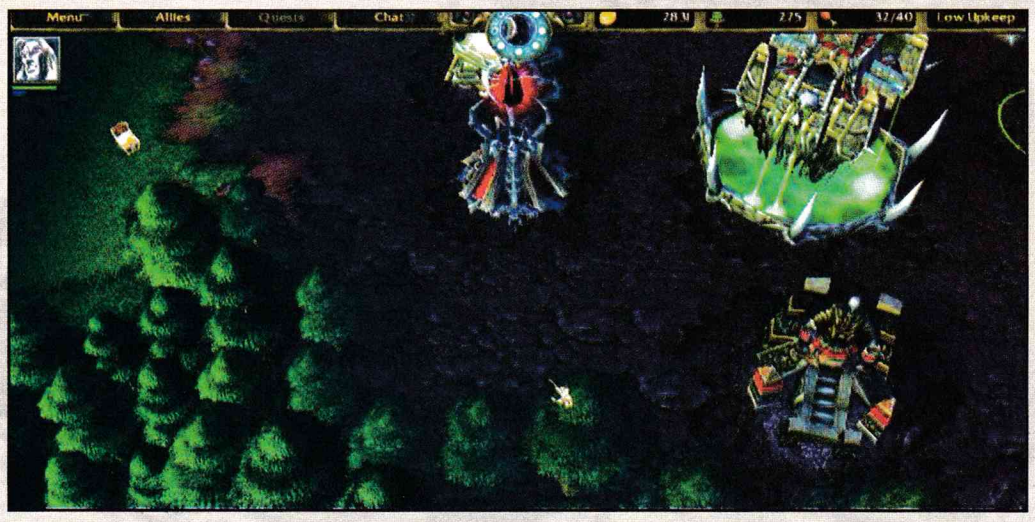
Тая мадама има доста злобен вид

единици без дискриминация между герои и обикновени смъртни. Добър пример за игра, в която това е реализирано, е World War III (PC Club 15). Още повече в света на WarCraft най-подходящо би било всяка единица да има своя визия. Като се има предвид малкият лимит на войските, които можете да притежавате, това не е никак трудно. Началните статистики на две единици от един тип би трябвало да са варираци в дадени рамки. Ако се замислите, ще се убедите, че да се намерят двама бойци с напълно еднакви способности е доста тежка задача, при условие, че не се произвеждат на конвейер. В добавка всеки трябва да притежава свое име, както и да се води отчет за убийствата, които е направил (последното го имаше в StarCraft и за мен е истинска мистерия защо е премахнато). На практика всичко гореописано не би трябвало да е проблем за който и да е гейм-дизайнер, а за програмистите, работещи в Blizzard, то сигурно е просто като детска игра. Всички тези детайли само биха увеличили удоволствието от геймплея, особено в single player кампаниите. Допускам, че доста от тези идеи може би ще намерят място в World of WarCraft, но не ми е ясно защо трябва да чакаме толкова при условие, че WarCraft III имаше всички предпоставки да съдържа тези елементи.

Разбира се, щом става въпрос за бета, нищо не е финално и всичко малко или много подлежи на промяна. А промени се правят непрекъснато. Както при всяка бета, пачове се пускат средно два пъти месечно. Засега Blizzard са страшно доволни от резултатите от тестването и по всичко личи, че темпото ще се задържи така още няколко месеца.

Остава да видим

В едно съм сигурен – сюжетът на WCIII няма да ни разочарова, като същото може да се мисли и за анимациите, които са ни приготвили Blizzard. Въпреки че WarCraft III: Reign of Chaos, предизвиква много въпроси и за нея тепърва ще се говори, едно е сигурно – играта ще стане хит. Макар и да не предлага нещо революционно, както сме свикнали с всяко ново заглавие на фирмата, всичко в нея предполага дълги безсънни нощи за феновете на стратегиите.



РАСИТЕ В WARCRAFT III

В крайна сметка, след като прецениха реално възможностите си, Blizzard се спряха на 4 раси и още доста неутрални единици. В битката може да избирате между хора, орки, нощни елфи (night elves) и живи мъртвци (undead).

За хората и пушките...

- Човешката технология е доста напреднала от времето на WarCraft II. Ключови технологични открития като барута и парния двигател откриват нови хоризонти във военното дело. Чрез двигателя е възможно реализирането на парния танк. Тази бронирана машина позволява на стрелците да се крият вътре и зад относителната безопасност на бронята, да заливат враговете с дъжд от олово. За допълнителна огнева мощ се използва минохвърлачната група (mortar team). Човешките пехотинци (footman), доскоро така уязвими за стрелци, вече притежават умение, увеличаващо защитата им за сметка на скоростта. Във въздуха отново хвърчат чуковете на Ездачите на Грифони (Gryphon Rider), докато новото технологично чудо - Гирокоптерът прикрива своите събратя. Човешките герои са Архимаг (Archmage), Планински Крал (Mountain King) и Паладин (Paladin). Първият е господар на магиите, вторият е най-страховитият боец, а последният - войн на светлината, притежаващ могъщи способности.

Завръщането на Ордата

- Орките са все така зелени и брутални. Всичко в тяхната армия е направено да съсича и размазва, като тук ще намерите и най-устойчивите единици. Сградите им са силно защитени от близко нападение и ако някой се опита да ги щурмува, най-вероятно това ще е последното нещо в живота му.
- Добре познатите Грунтове отново са първи в редиците на Ордата, а непосредствено зад тях стоят Тролите, готови да обсипят врага с летящите си копия. Разбира се, Ездачите на Вълци също се завръщат в редовете на своите събратя. А новите попълнения са просто... гигантски. Едно от тези същества е Tauren, който размазва противниците си с огромен дънер. Kodo Beast пък представлява гигантски звяр, на гърба на който седи орк, биещ тъпан, чрез който се повдига бойният дух на обкръжаващите приятелски войски (с други думи стават по-силни - ефектът е подобен на аура). Същият този звяр може и да гълта противниците си. Героите са:
- Farseer - владее магии за далечно виждане и поразяваща светкавица (chain lightning).
- Господар на Остриетата (Blademaster) - притежава пасивни способности, подобряващи умението му за близък бой. Най-могъщото му умение се нарича Bladestorm. Героят се завърта, размахвайки мечовете си по всички противници в района, а докато се върти, Blademaster-ът е неуязвим за всякакви атаки.
- Тауренски Вожд (Tauren Chieftain) - притежава могъща аура както и способността да се съживява моментално.

Когато мъртвите се надигнат

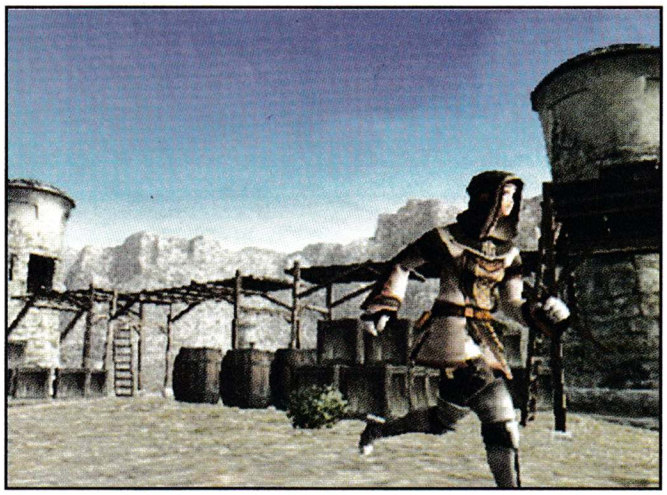
- Живите Мъртвци (Undead) са кръстоска между Zerg и Protoss. Не строят сградите си, а ги призовават отнякъде и едновременно с това се развиват само върху нещо, наподобяващо Zerg-ския creep. Мъртвите могат да се регенерират само когато са в близост такава повърхност. Работниците им са странни същества с качулки и не могат да донасят дърва. С тази задача се занимава най-простата бойна единица - Таласъм (Ghoul). За сметка на това с тази задача се справя по-добре от който и да е работник от друга раса. Повечето от единиците на мъртвите са кръвни ли не изчадия, от които може да ви настръхне косата. Гаргойлетата са най-популярната въздушна единица поради умението си да заспиват, превръщайки се в камък, съпътствано със скоростно регенериране. Некромантите владеят магии за съживяване на скелети от труповете на врага (добре познати от старите серии за WarCraft). Друго интересно същество е Ледения Дракон (Frost Wyrm), който с дъха си може да блокира производството на вражеските сгради. Добре познатият Мъртъв Рицар (Death Knight) вече е преобразуван в герой, притежаващ интересни магии. Другите водачи от армията на Мъртвите, са Лорда на Страха (Dread Lord) и Lich. Първият може да приспива вражески единици (полезно срещу противникови герои), а вторият владее множество ледени магии.

Тъмните Елфи

- Това е любимата раса на всички и причините са много. На първо място няма нужда да поставяте работници в златната мина. Просто трябва да кажете на главната сграда до нея да я "омотае" с корените си и добивът на злато е осигурен. Това е предимство в началото, когато другите раси имат малко работници. Друг интересен момент е добивът на дърва, който става чрез феерични същества, които при това не секат гората, а просто се мотаят около дърветата. Същите тези същества се използват за строеж на сгради, като мутират подобно на Zerg-ските дрони от StarCraft. Още един интересен елемент са сградите, които могат да се измъкват от земята за кратка разходка и дори да се бият. За да се поправят, е необходимо само да хапнат дървен материал от близката горичка.
- Характерна за цялата раса на елфите е възможността да виждат нощем най-добре от всички. Освен това са специалисти при стрелба с лък. Разнообразието от стрелящи единици е огромно. Силно впечатление прави и Химерата (Chimaera), която е най-популярното оръжие сред бета-тестерите. Представлява огромен двуглав дракон, бълващ отрова. Друга интересна единица е Друида, който може да се превръща в мечка. От героите най-подходящи ми се струват Жриците на Луната (Priestesses of the Moon). Екипиран със смъртоносен магичен лък, качен върху гърба на бял тигър, това е един от най-страхотните образи в цялата игра. Пазителя на Гората (Keeper of the Grove) пък може да съживява дърветата, превръщайки ги в безстрашни съюзници. Последният вид герой е Ловеца на Демони (Demon Hunter), владеещ умения за близък бой.
- Както изглежда, Елфите засега са доста по-силни от останалите, така че в скоро време се очаква да бъдат балансирани.

Достойно продължение на достойна поредица

■ SquareSoft ■ www.playonline.com/ff11 ■ RPG ■ TRD:Q4 2002



През 1987 г. в Япония се създава компанията Square LTD., която започва да се занимава с разработката на малки игри за конзолата Famicom. Директорът Хиронобо Сакагучи обаче решава, че фирмата трябва да се насочи към създаването на игри от нашумелия тогава жанр RPG. Така се ражда идеята за Final Fantasy, която трябва да представлява смесица от добре балансирана сюжетна линия, оригинална система за битки и запомняща се индивидуалност на персонажите. В края на декември 1987 г. се състои премиерата на играта и... О! Чудо! Final Fantasy бива разграбена буквално като топъл хляб, като оставя критици и познавачи в пълно недоумение. Как такава малка, новоизлюпена компания с по-малко от година опит в разработката на видеоигри може да пожъне такъв успех?

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

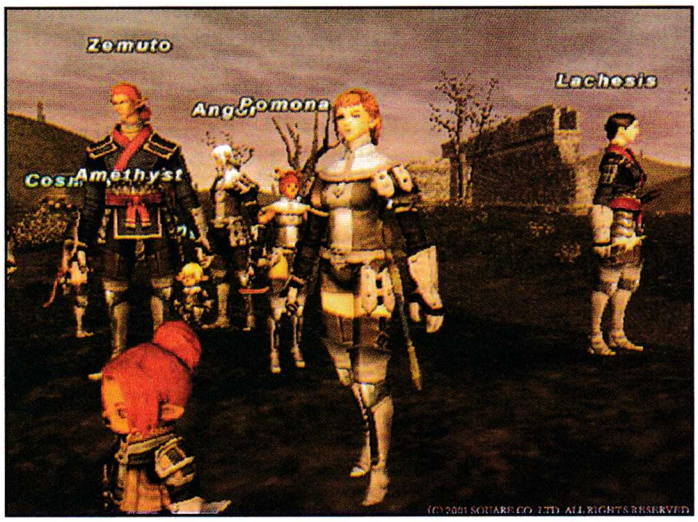
Но японците са опърничави хора, а Сакагучи и компания, първоначално замаяни от големия успех, бързо се окопитват и точно година по-късно пускат на пазара втората част на играта и отново (този път без особена изненада) обират овациите на геймърите. Всяка следваща серия претърпява още по-голям успех от предната, а така спряганата като най-добра част Final Fantasy 7 се продава в близо 8 милиона копия и става една от най-играните игри за PlayStation. Естествено е да се направят и римейкове за PC, които за съжаление не се оценяват от много фенове, за което голяма вина имат и авторите. Лошата рекламна кампания и некадърно реализираната графична част може би попречи на FF8 да се превърне в RPG на годината.

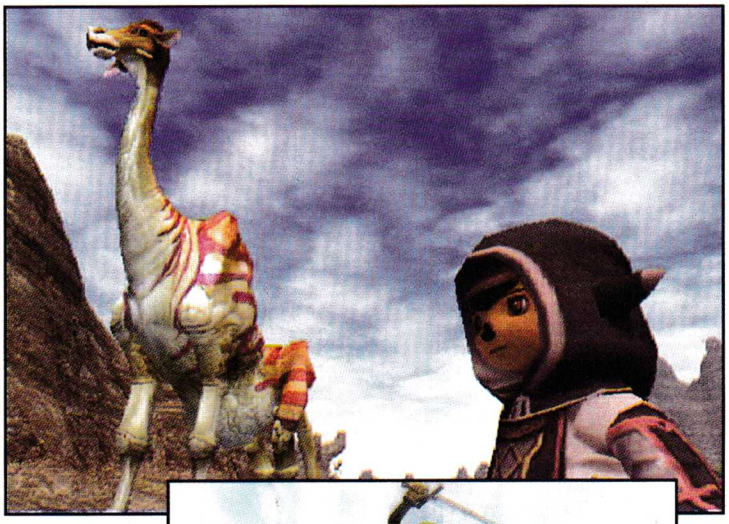
Днес Squaresoft LTD. е мощна компания с над 14 години стаж в геймърската индустрия и над 20 заглавия зад гърба си, сред които шедьоври като Legends of Mana; Tobal 1 и 2; Chrono Trigger и др. Наскоро станахме свидетели и на японската премиера на десетата част от сагата за Final Fantasy, която в първите, забележете, 48 часа продаде 2 милиона копия, а Sony си запази правото сериите да излизат за нейната конзола PlayStation, след като закупи 20% от акциите на Square. "Тоя пък се е раздрънкал за скучни конзолни заглавия – PC Club е списание за компютърни игри." Да, така е, но японците се канят да променят това с новата единадесета част на поредицата, чиято PC-версия излиза наравно с конзолната в края на тази година.

След излизането на FF 8 Square обявиха, че са в подготовка на още три части от поредицата, като последната щяла да бъде нещо невиждано и в пълен разрез с неписаните канони на сериите. То не бе чакане, не бе чудо. Най-накрая дочакахме да разберем, че

FF11 ще е MMORPG

Massively Multiplayer Online RPG означава възможността да играете с приятели или напълно непознати по интернет; да си създадете герой и да се впуснете в приключения и битки из безкрайни вселени. Световете на RPG-тата се подържат трудно и от много хора, в тях има писани и неписани закони, които трябва да





се спазват, всеки герой има собствена индивидуалност и т.н. Но нека да се спрем по-обстойно на самата игра. Какво толкова я различава от другите части? И всичко и нищо. Както и предните FF и тази няма нищо общо със сюжетната линия, героите или вселената, в която е ситуирана играта. Действието се развива на планетата Vana'Diel, която се подчинява на всички физични и магически закони:) Поради липсата на single play конкретно обоснован сюжет липсва, но за да не се свежда действието до безразборно избиване на чудовища, е въведена някаква сюжетна нишка, която да се следва от играчите. На въпросната планета в далечното минало са били създадени 8 кристала, които да пазят света от силите на злото. Последните естествено не закъсняват с появата си, като трайно се "настаняват" на планетата, установявайки диктатура. След мощен отпор на човечеството, чудовищата биват отблъснати и мирът на Vana'Diel отново е възцарен. Двадесет години след това обаче незнайно как чудовищата отново се завръщат и вече пред вас е поставен въпросът как да ги спрете. Сюжетът не от голямо значение, защото при MMORPG е важна отборната игра, а тя е реализирана прекрасно. Расите, които ще имате на разположение, за да си създадете герой, са три.

Hume – това е еквивалентът на хората. Най-добре балансираната раса!

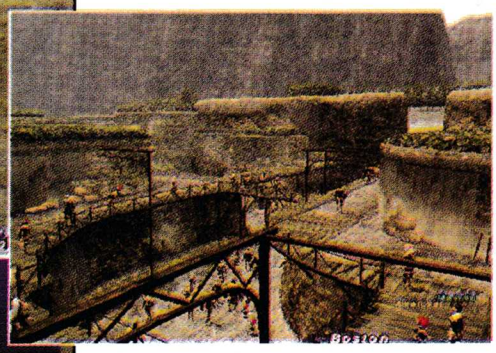
Израснали сред богати на природни ресурси планини, те бързо се научават да обработват магическия метал Mithril, като предпочитат силата на юмруците и хладното оръжие. Това обаче не значи, че не могат и да си служат с магии, но просто в тази област не са от най-добрите.

Tarutaru – родени магъосници

Въпреки че са дребни на външен вид, tarutaru са прочути с магическите си сили и вдъхват респект само с присъствието си. Elvaan – приличат много на елфи, също толкова високи и със заострени уши. Противно на всички митове за магическата мощ на елфите, Elvaan си служат главно с груба сила и са перфектни бойци от близко и далечно разстояние. След като си изберете раса, пол, skin, цвят и т.н., можете да се впуснете в магическия свят на Final Fantasy. А той хич не е малък! В зависимост от това каква раса сте си избрали стартирате играта в едно от трите кралства: Republic of Bastok, Federation of Windurst или Kingdom of San D'oria. В тези градове всеки играч ще си има дом, в който да може да отсяда и да възстановява изгубените по време на битка HP и MP, както и да си складира намерените предмети и оръжия. В marketplace ще се срещате с другите играчи, за да търгувате със стока или да обменяте ценна информация. Освен търговски характер градовете имат и друга функция. Според расата и принадлежността ви, ще трябва да се биете за съответен клан, който се определя в зависимост от града, в който стартирате. Това не става с познатия от Diablo PKilling, защото във Final Fantasy такъв просто липсва. Не смятате ли, че мелета от типа шестима warriors 60-ти левел на един mage 20-ти левел са леко неравностойни? Тук проблемът с клановете е решен по друг, много по-рационален начин, а по-точно – трупане на точки.

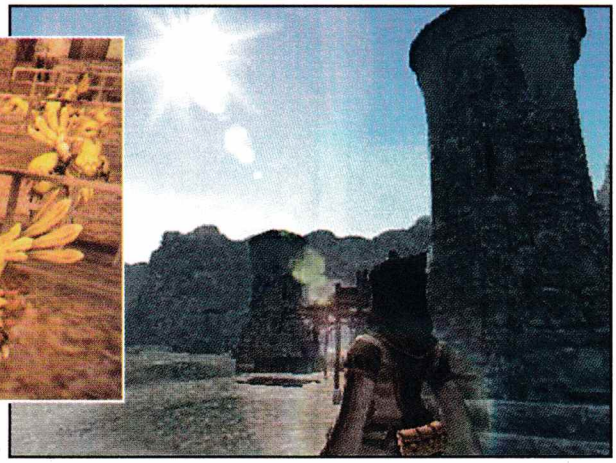
ЛЮБОПИТНО

■ Броят продадени копия на игрите от серията Final Fantasy надхвърля цифрата от 33 милиона, като само седмата част от поредицата е продадена в близо 8 милиона екземпляра, което е повече от Diablo I и Diablo 2 взети заедно:)



Светът на FF11 е разпределен на отделни територии и локации,

в тези локации се намират определено количество чудовища, а последните, след като умрат, дават



точки. Схващате ли? Колкото повече врази бастисате, толкова повече точки за вашия клан. Събраните точки се преизчисляват в края на седмицата (тази в света на играта) и според това кой има повече убити врагове на дадена територия, тя преминава под негова опека. Всеки от клановете си има флаг, който показва коя територия от кого е контролирана. Неутралните площи са отбелязани с черни флагове, което не значи, че битките ще се провеждат главно върху тях. Няма да са редки ситуациите, при които рамо до рамо с врага ще преследвате чудовища с цел бърза елиминация и повече точки в актива на вашия клан. Така геймплеят придобива съвсем друг оттенък. Няма вече да има борби между играчите и нечестни битки, като по-горе посочената, а всички ще се обединяват от общата цел – да се срази врагът.

Най-важното за една игра от вида Role Play е възможността за развитие на персонажите по преценка и вкус на играчите. Във Final Fantasy имате на разположение няколко класа, в които да развивате вашите герои, това са: Warrior, Monk, White Mage, Black Mage, Red Mage и Thief. Първият персонаж ни е добре познат и присъства в абсолютно всички игри от този тип. Войните са силни физически и благодарение на силовите си качества предпочитат битките в лице с врага. Те могат да използват почти всяко от оръжията от огромния арсенал в света на FFXI, а специалните му качества дават бонуси към Hit Points, damage и defense на него и неговите спътници. Този персонаж е за хора, които обичат да са в центъра на мелето и да поемат физическия товар на битката. White Mage – главно предназначен за подкрепа на другите персонажи, той владее много лекуващи и помощни магии. Балансиран тим от 6 души задължително трябва да има един такъв играч. Поради слабите му нападателни магии играта с него няма да е от най-вълнуващите преживявания. Black Mage е героят, който ви трябва, ако сте решили да сразявате врага с убийствено мощни магични средства. На ваше разположение ще са силите на тъмната страна (колко StarWars-ско звучи:)) и всякакви черни и пре-черни магии и проклятия. Така нареченият червен магъосник, ще представлява смесица между горните два и логично ще

може да използва някои от техните магии, както и някои нови умения. Като добавим и възможността той да бъде развиван като Mage/Warrior, поради не лошите му умения за боравене с мечове и брадви, играта с Red Mage би трябвало да е доста интересна. Другите два персонажа са по-нестандартни като замисъл. Монахът владее всички тънкости на бойните техники и изкуството да използва ръцете си като смъртоносно оръжие. Отначало той ще е доста слаб, защото няма да може да използва мощни оръжия или магии, но Square твърдят, че в по-късните етапи на играта след овладяване на помощните техники той ще се превърне в почти перфектната машина за убиване. Крадецът би трябвало да съчетава в себе си бързина, мобилност и ловкост, защото разчита на елемента на изненадата и реално сам няма никакъв шанс срещу посилните гадове в играта. Джебчията ще разполага с добре познатите ни от предните серии "steal" и "mug" abilities, с които можете да проверите какво има в инвентара на вашия колега без да искате специално разрешение от него. Авторите са въвели и едно много интересно решение за хората, които не искат да се специализират в точно определен клас. Това е така нареченият "support job", който ви позволява да си изберете втора професия в поддръжка на основната, но с цената на половината от левелите на сегашната. Например: ако сте войн 30 level и решите, че искате да се изучите занаята на black mage. Отивате във вашия "home point" и избирате командата за смяна на професията.

Вече ще бъдете black mage 1-ви левел и войн 15-ти левел

Тук излиза въпросът кога ще се дава възможност за избор на подържащ клас, защото всеки може да си избере такъв още в самото начало на играта и така, развивайки ги паралелно, да се превърне в нещо много неприятно за другите играчи.

Едно от най-важните неща в online гейма е отборната игра! Без нея се губи тръпката и въобще смисъла на MMORPG. Във Final Fantasy XI ще имате възможност да сформирате party с до 6 човека. Тимът трябва да си избере водач, който да дава наставления; да разпределя предметите, спечелени след битка, както и да решава кой да напусне или да се присъедини към групата. Поради наличието на много и силни врагове ще имате възможност да направите aliance с още два други отбора (независимо от коя фракция са те) и така взаимно да направите играта си малко по-лесна, защото числото 18 е доста внушителна бройка. Тук пак ще трябва да се избере един водач и двама-трима помощници, които да координират действията на цялата група и да спомагат за цялостното взаимодействие между играещите.

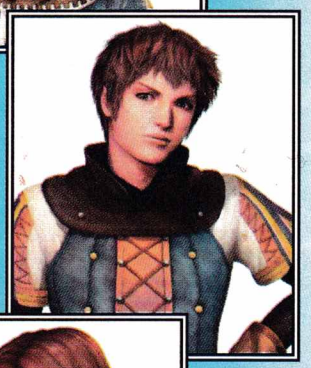
Споменах за създаване на герои, развитие на класове, отборна игра,

но забравих може би най-важното – битките. Те са в основата на Final Fantasy сериите още от самото им начало. В първите серии те се провеждаха на бойно поле, което като визия наподобяваше битките от Heroes Of Might&Magic, но всъщност нямаха нищо общо. Вашите герои са наредени отдясно, а враговете отляво, като системата беше чисто походова. В този аспект революцията се появи с излизането на Final Fantasy 7, предлагаща напълно триизмерна бойна среда и нова система наречена ATBS (Active Time Battle System), чиято същност се състоеше в това, че вашият герой може да извърши действие едва след изтичането на определено време, което се показваше в долната част на екрана и представляваше постепенно запълващ се bar. По време на еволюцията на частите до десетата тази система леко се променяше, но в основни линии оставаше непроменена. Сега SquareSoft извършиха коренна промяна, която може би е наложена от самия начин на игра.

Новото при битките е, че липсват така наречените "random encounters"

т.е. враговете вече ще се виждат на картата и ще имате правото да изберете дали да се сбиете или тактично да ги отминете. Това, от една страна, е добре, защото при нисък жизнен статус няма да се притеснявате за участта на вашия герой, както беше по-рано. Липсва и гореспоменатата ATB система за водене на битки. Сега тя е заменена от съвсем нова, но също толкова оригинална, колкото беше ATB във FF7. Движите се по картата и забелязвате странен вражи субект, с който бихте искали да премерите сили. Приближавате се към него, като в долната част на екрана се появява едно popup меню, в което са показани действията, които вашият герой може да извърши. Ако изберете обикновена атака, вашият герой ще почне да нанася удари с определена честота, която се определя от показателя tempo, който съответно е зависим от стойностите на показателя ви за agility. Няма нужда от постоянно натискане на бутона за атака, играта си ги извършва автоматично, а ако решите да прекратите сегашното действие, натискате същия бутон и отново се появява popup менюто с възможност за нов избор. Според много фенове, а и според мен, новата система няма да съдържа стария чар на ATB и ще е крачка назад в FF сериите, но да не прибързваме и да изчакаме американската премиера на играта, за да дадем компетентно мнение.

Дотук всичко звучи почти чудесно, а Final Fantasy XI се очертава като абсолютен хит, който ще е достоен наследник на сагата. Но! Винаги има едно голямо "но"! Ако досега още не сте разбрали, играта ще се играе online, значи, че ще ни трябва доста добра интернет връзка, което със сегашните интернет зали не е невъзможно. Най-лошата новина обаче е, че по неофициални данни SquareSoft мислят да въведат ежемесечна такса в размер на $10, което вече наистина ще се окаже непосилно за българските фенове.



COMMAND & CONQUER™ RENEGADE

■ Westwood Studios/Electronic Arts ■ westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade
■ P2 500 MHz, 128 MB RAM, 3D Video ■ 1st/3rd Person Shooter ■ 2 CD

Много малко са игрите, които успяват да спечелят многомилионна фенска аудитория и, още по-важно, да я задържат в течение на близо едно десетилетие. Малко са и игрите, които се превръщат в култ за цяло геймърско поколение и стават еталон в жанра си. Малко са игрите като тези от поредицата Command & Conquer, които оставиха незабравим отпечатък в миналото, оцветяват настоящето и имат способността да завладеят бъдещето!

След три години поредицата Command & Conquer ще празнува своя десети рожден ден. След Tiberian Dawn, експанжъна The Covert Operations, Red Alert, продълженията му Counterstrike и Aftermath, Tiberian Sun, разширението Firestorm, както и мегахитовите Red Alert 2 и Yuri's Revenge, идва новата игра, която е различна стилово от своите предшественици с Command & Conquer в името, но не до неузнаваемост. Дори напротив! Renegade също ви изпраща в тиберийния свят, само че от друга перспектива...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Създаването на C&C Renegade е не по-малко интересно от самата игра. Първоначалната идея възниква още през 1995 г., когато Westwood решават да направят C&C: The Commando Missions. Първоначалните опити им се струват неудачни – не могли да приемат екшън играта си в изометрична 2D перспектива, затова зачеркнали старите планове и започнали да градят концепцията наново от бял лист. Хрумнало им да използват триизмерен енджин, а играчът да ръководи главния герой от трето лице. За съжаление енджините по онова време, някъде през 1996 г., не бяха на нужното ниво да изобразяват открити пространства, а по-късно наложилите се сред графичните платформи марки като тези на Quake и Unreal все още бяха в процес на разработка. За да може Renegade да се доближава максимално до атмосферата на стратегията, послужила за първообраз, Westwood запретнали ръкави и започнали да градят собствен енжин, наречен W3, който да им позволи да имат сцени с големи открити региони, разнородни пехотинци и различни превозни средства. Ако приемем, че същинската работа по Renegade е започнала през 1997 г., значи до излизането ѝ са изминали 5 години – време, достатъчно да се реализират оригинални идеи и същевременно да се създадат предпоставки за недостатъци, причинени от дългия период на разработка.

NOD и GDI – любов от пръв изстрел

Историята на Renegade е представена в два плана. От една страна, става ясно, че две фракции воюват помежду си, водят луда надпревара за откриването и овладяването на тайните, които носи минералът Тиберий, донесен на Земята от разбил се метеорит. Това обаче служи само за фон на личната история на командото от военната сила на GDI, който вече чрез действия и реплики придобива персонални черти, каквито не бихме могли да открием в стратегиите. Този командос е Ник "Хавок" Паркър и главен герой в C&C Renegade. Чрез него ще трябва да осигурите успеха на GDI срещу фанатичното братство NOD, ръководено от безскрупулния терорист Кейн. В началото на играта мисиите ви ще са съсредоточени върху разчистването на определени региони от бойците на братството. Това няма да трае дълго, защото враговете ви отвличат учения Мобиъс, който е напреднал в изучаването на минерала Тиберий и постепенно започва да разбира мистериозната му сила. GDI знаят, че ако NOD получат знанията на Мобиъс, това би им дало голяма преднина и би им отключило вратите към безпроблемното световно господство. Задачата на Хавок е да открие учения, да го освободи от плен и да го върне на страната на "добрите".

Енджинът на Renegade е старичък, но позволява показването на големи открити пространства. А и не бих нарекъл това грозно!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

Twists 'n Loops

Пътят ви към Мобиъс няма да е съвсем праволинеен. Във всяко ниво ще трябва да изпълнявате първостепенни и второстепенни мисии, които често не са свързани с главната ви цел, но са повече от добре обосновани и в нито един момент няма да останете с впечатлението, че са подхвърлени колкото да удължават изкуствено игровото време, необходимо за минаване на соловия режим. Например в една от тях трябва да помогнете на своите бойни другари, които заедно с Хавок някога са формирали Смъртоносната шес-

Ефектите от използването на оръжията не са нещо, за което ще се говори.

Ракетометът разказва играта на мобилните единици, но става и за елиминиране на пехота.

Единиците на по-висока част от терена имат редица преимущества, използвайте се тях.

Враговете ще ви атакуват от всякакви причудливи места.

торка. Сега приятелите ви са само четирима, тъй като сексапилната Сакура уж е минала в противниковия лагер. На няколко пъти Мобиъс ще е на крачки пред вас, но все ще става нещо, което ще ви пречи да го освободите. За сметка на това ще се сближите с дъщеря му Сидни, която ще е в основата на една поредица мисии. Недостатъци има и, предполагам, тяхната значимост ще е различна за всеки играч. Един от лидерите на NOD, Мендоса, ще ви се изпречква два-три пъти, но, колкото и да го обстрелвате, няма да можете да го убиете, защото е предвидено да можете да го ликвидирате в точно определен момент на по-следващото ниво. За някого това може да е повод за недоволство, наистина е кофти да изхабиш муниции за тоя дето духа, а за други да не е нещо от първостепенна важност. Друга недомислица е историята със Сакура. Първоначално тя е представена като бивш войн на GDI, присъединил се към NOD. При първата ви среща с нея ще се млатите здраво в ръкопашен бой, после едва не ви убива с хеликоптера си.

Периодично ще получавате помощ от другарите си като този Air Strike.

Персоналният ви Ion Cannon ще се окаже пръв помощник в борбата срещу генерал Raveshaw.

Плюсове:

- C&C в нова перспектива
- Интересни оръжия
- Иновативен мултиплейър
- Готини лафове
- Управляване на мобилни единици от C&C
- Екшън в аркаден стил
- Разнообразни мисии

Минуси:

- Никакво AI на противниците
- Лош баланс на оръжията
- Неактуална графика
- Личи си, че е правена за фенове на C&C
- Доста високи системни изисквания
- Бавно зареждане на нивата

Огнехвъргачката не предлага пирошоу, но е идеална за премахването на тези Initiates.

Само няколко нива по-нататък, когато ви пленяват, Сакура идва като ангел-спасител и ви пуска на свобода, като казва, че присъединяването ѝ към Братството е наужким. Просто някак не се връзва с опита ѝ да ви свети маслото. И никой не си е направил труда да разясни...

Може ли от стратегия да се направи шутър?

От видяното в Renegade мога да дам категоричен положителен отговор. Когато Westwood твърдяха, че играта ще е тримерен екшън в света на C&C, предизвикваха скептични коментари, но сега критиците могат да си посипят главите с пепел, защото разработчиците са сторили нещо невиждано в тази насока и може би всичките тези слухове за шутър по StarCraft не са чак толкова налудничави.

Докато с Хавок проправяте пътя си през вражеските редици в нито един момент няма да се чувствате изолирани или като човека-армия. Около вас притичват приятелски единици, стрелят по противниците, над вас прелитат транспортни хеликоптери и орки, кораби обстрелват защитните системи по брега и т.н.

Въобще оставате с впечатление, че около вас наистина се води война, а вие сте само един фактор от нея, нищо че труповете, които оставяте след себе си са съизмерими само със Serious Sam и ви създават илюзорното чувство, че сте главното действащо лице на фронта. За да може Renegade да стане още по-близък до стратегиите C&C, ви се дава възможност да карате почти всички мобилни машини от Tiberian Dawn. Това включва Light/Medium танковете, джипките, Flame-танка, Мамут-танка и другите общо 11 любимци. Управлението на всички тях е елемантарно, но всеки си има особености. По-деструктивните танкове са мудни и са способни на залпове на по-големи интервали, докато други нямат особена огнева мощ, обаче са бързи.

Чувството да видите сградите пред себе си, огромни, да влизате в тях, да ги рушите, е неописуемо. Разбира се, нямам представа какъв ефект би имало това сред играчите, които нямат опит с C&C, но да прилагате познати стратегии в новата перспектива е истинска тръпка за феновете. Унищожете казармата и ще спрете притока на вражески пехотинци, взривете противовъздушната отбрана и чакайте хеликоптера с подкрепленията, навлезте в поле с Тиберий, за да гръмнете харвестъра и усетете смъртоносната сила на минерала. Това са само част от нещата, които ще накарат всеки фен на C&C да продължи напред. Но достатъчно ли е това? И какво значи тази C&C атмосфера за регулярния играч на шутъри?

Нещо липсва, а може би са няколко неща...

Първото, което ми направи впечатление в Renegade, е доста поостарелият графичен енджин. Колкото и да си говорим, че геймплеят е важен, а не графиката, не мога да не отчета, че визията на играта е далеч от съвременните стандарти. Въпреки че моделите на персонажите и танковете са прилични, не може да се отбележи нищо изключително. Екстериорът е изграден предимно от ръбати планини, покрити с замазани текстури. Архитектурата на сградите е семпла. Най-странното обаче е, че на места графиката става красивичка, в следващия момент направо грозна, после пак симпатична и т.н. Например нивото, в което бягате от затвора е едно такова... плоско, а в

предишните сте бродели в бая детайлен град. Поне аз не мога да дам обяснение за този феномен.

Когато стигнах до десето ниво, открих и друга странност! Бях напреднал в играта с помощта на три от оръжията – ракетометът, картечницата и експлозивите. Не изпитах необходимост да ползвам останалите попълнения в арсенала, което говори за едно – лош баланс! Да, интересни оръжия има – пистолети, два типа картечница, гранатомет, снайпер, персонално йонно гюлле, огнехвърлачка, лазерна пушна и няколко типа джаджи, работещи с Тиберий, но какво от това, когато не са ми необходими? Не искам да бъда прекалено критичен, все пак това е първият опит на Westwood в жанра, но някой трябва да им посочва грешките, ако искаме да видим подобър Renegade 2.

Най-лошото от всичко е изкуственият интелект на NOD-овците. Не се учудвайте, ако пехотинци ви атакуват с гърба си или ако стреляте по войник от две крачки, а той стои като пън. Тук ще кажа нещо, което е лично мнение и можете да го игнорирате. Като си пусна шутър,

искам да играя аз, а не да гледам как играе компютърът!

Точно затова лично аз не намирам липсата на изкуствен интелект за отблъскваща. В крайна сметка в тази игра войниците са там, за да бъдат застреляни, а не да гледате разни умни тактики от сорта на криене зад ъгъла или тактически прегрупирания. По този параграф съм склонен да причисля Renegade към Serious Sam, който с успеха си доказа, че има място и за аркадния тип екшъни, където стрелбата за удоволствие надделява над мисленето. Ако държите да прилагате тактики, просто го правете в стратегическия аспект на геймплея. Самият факт, че Renegade в дълбоката си същност е триизмерна стратегия в реално време, го позволява!

На нива като това им липсват детайли, но понякога ще бъдете изненадвани с красиви сцени. Странна работа.

C&C GENERALS

■ Новото студио EA Pacific, състоящо се от бивши дизайнери и програмисти на Westwood, в момента разработва нова игра от поредицата C&C, която ще се нарича Command & Conquer: Generals, но няма да има почти нищо общо с историите на Tiberian-сериите и Red Alert. C&C Generals ще бъде с нов 3D енджин и три изцяло нови страни. Повече за стратегията от ново поколение на EA Pacific очаквайте в следващия брой.

I got a present for ya!

Главният герой Хавок реди лафчета, които са забавни и на място. Като цяло много наподобяват на крилатите фрази на типичните мускулести типове от холивудските хитове, само дето не са толкова клиширани.

За сметка на това Westwood са ползвали повечето звукови ефекти на Tiberian Dawn за Renegade. Това важи както за предсмъртните викове на войниците, така и за ревовете на танковете, за зареждането на Обелиска, за експлозиите... Вероятно това е направено с цел постигането на автентична C&C атмосфера и, да знаете, е постигнато! Дори музиката е в ремиксове на познатия ни саундтрак. Не давам прекалено висока оценка, защото озвучаването е някак приглушено и с не добро качество.

Като стана дума за оценките, нека всеки, който се чувства фен на Command & Conquer, да добави по още една единица на общата и тази за геймплея. Тези пък, които не понасят C&C, нека извадят една единица и да спрат да четат статията, защото ще кажа няколко думи за мултиплейъра, а той наистина е

само за ултрасите на C&C!

Е, от мултито вече става ясно със стопроцентова сигурност, че Westwood са правили Renegade за вярната си агитка и доста са рискували като са пуснали само един режим за игра в мрежа. По своята същност той е стратегия в реално време. На дадена карта има два отбора, един на GDI и един на NOD. Задачата е проста – да унищожите базата на противника. За целта трябва харвестърите ви да събират Тиберий, който е източник на доходите ви. Всеки играч поема определена роля: инженерите да поправят машини и сгради, една част от войниците да охранява базата, а друга да атакува вражеската такава. Можете да прилагате познати хватки като елиминиране на ключови единици, взривяване на харвестъри, а същевременно да се грижите да укрепявате леговището си и да поръчвате нови подкрепления и ъпгрейди за наличното.

Както казах, мултиплейърът със сигурност ще е интересен за хардкор агитката на Westwood и техните стратегии, но не съм убеден, че регулярният почитател на класически режими като "deathmatch" и "capture the flag" ще остане доволен.

Соловата игра има неоспорими достойнства, но специално тази игра получи най-противоречивите мнения, на които някога съм попадал. Иска ми се Renegade да допадне на ВСЕКИ от вас, така както завладя мен, но Westwood са направили или не са направили определени неща, които за първи път от много време насам ме карат да се чувствам неуверен в мнението ми за дадена игра и по-точно за начина, по-който би била приета от масовия геймър.

Обобщено, ако сте склонни да преглътнете недостатъците, породени от дългия срок на разработка, вярвам, че ще оцените невиждани хрумвания, но ако нямате желание да пускате нещо по-различно от стандартните екшъни като Wolfenstein и SoF, то по-добре тествайте Renegade лично, преди да отделите средства да си я купите.

В тези стаички ще откриете ново попълнение за арсенала си.

Възможността за управляване на 11 вида танкове, познати от стратегиите, е само един от многото интересни козове в геймплея.

Въпреки че го пека на бавен огън, този NOD-овец няма да помръдне или да се защити!

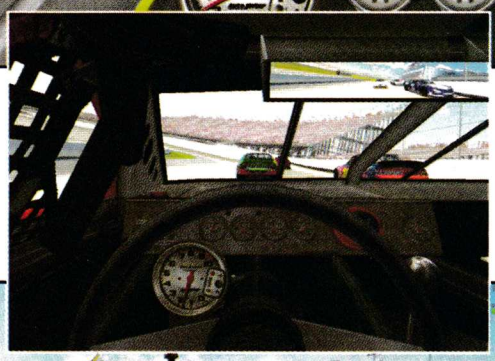
Високи скорости и екстремни изживявания в културовото американско автомобилно състезание

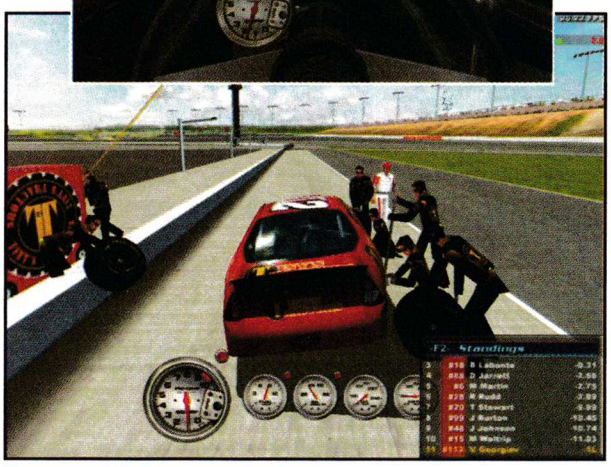
■ Papyrus Racing Games/Sierra Entertainment ■ www.sierra.com/games/nascar2002 ■ PII 450, 64 MB RAM ■ racing ■ 1 CD

Въпреки глобализацията, която бавно и методично води до уеднаквяване на предпочитанията, пазарите на компютърни игри в Европа и Северна Америка продължават да имат своите специфични особености. Това личи най-вече при спортните симулации. Ако в Стария континент се набляга на футбола, Формула 1, свръхреалистичните надпревари от WRC, то в Щатите нещата са доста по-различни. Местните геймъри харесват компютърните реализации на американския футбол и бейзбола, а по отношение на автомобилните симулации виртуалните NASCAR-състезания са един от безспорните фаворити...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Някой ще напусне състезанието.





Механиците действат с невероятна скорост.

Както всеки популярен спорт, така и NASCAR има своите герои. Ако за средния европеец имената на Jeff Burton, Bobby Labonte или Dale Earnhardt в повечето случаи не означават нищо, то за запаления по автомобилните състезания американец те са своеобразен аналог на това, което ние чувстваме, когато чуем за Михаел Шумахер или Мика Хакинен. За незапознатите NASCAR може би изглежда доста скучновато, но всъщност истината е съвсем друга. Използваните автомобили приличат на поукрасени серийни модели, но в тях се крие огромна мощ, достигаща 750 к.с. Те са в състояние да развиват скорости от порядъка на 280-300 км/ч. Когато към това добавим големия брой участници във всеки един от стартовете и специфичния стил на каране "броня до броня", става ясно, че NASCAR е изключително вълнуващо преживяване, в което могат да се видят едни от най-зрелищните автомобилни катастрофи.

Новото заглавие от каталога на Papyrus е на невероятно високо ниво. Творческият потенциал на екипа, разработил NASCAR 4, се забелязва и тук. Геймърската критика посрещна с известно раздвоение появата на NASCAR Racing 2002 Season. Всички признават, че играта е от най-качествените заглавия в жанра, но единодушно задават напълно основателния въпрос: "Какво толкова ново има в тази игра, че да си струва да платя близо 50 долара за нея?". Отговорът, към който се присъединявам и аз, е ясен и категоричен: "НИЩО ОСОБЕНО". При всяко положение NASCAR Racing 2002 Season е перфектната игра за всеки, навлизащ тепърва в света на NASCAR-симулациите, но за ветераните в жанра си е чиста проба разочарование. Въпреки това играта веднага след появата си застана твърдо на челно място в рейсинг-класациите из цял свят, като изпревари култови заглавия като Colin McRae Rally 2.0, 4x4 EVO 2 или F1 2001.

Практически продуктът на Papyrus предлага

две напълно различни игри

в себе си. Ако сте заклет автомобилен маниак и сте напълно наясно

с правилата на състезанието, особеностите на пистите, поведението на автомобила по трасето и тактическата постановка на съревнованието, симулативният режим ще ви достави истинско удоволствие. В този свой вид NASCAR Racing 2002 Season е истинско изпитание за геймърите с достатъчен опит в надпреварите по овалните писти и непреодолим кошмар за тези, които нямат достатъчно познания за същността на този спорт. За тях е предвиден аркаден режим с множество допълнителни облекчения при управлението на колите като автоматична скоростна кутия, антиблокиращи спирачки и други. Ако обаче използвате всички тези възможности, практически единственото, което ще се наложи да правите, е да подавате газ, а това в голяма степен убива удоволствието от играта.

Едно от големите достойнства на тази NASCAR-симулация са разнообразните фини настройки на автомобила. Те са нещо, което трябва да се променя само в случай че напълно ясно съзнавате какво искате да постигнете. Ако все пак желаете да експериментирате, би било добре да посетите официалния сайт на NASCAR или някой от многобройните сайтове на почитатели в Интернет и да съберете нужната информация. В интерес на истината производителят се е постарал да вкара по един достъпен начин солидно количество разяснения по тези въпроси. За целта е предвиден специален въвеждащ курс, в който ще се запознаете с някои от основните правила, ще получите различни съвети за управлението на болида и ще ви бъдат разяснени някои от по-важните тактически елементи в състезанието.Това е осъществено с помощта на Darrell Waltrip, трикратен шампион, жива легенда в състезанията от NASCAR.

Всяка една от над двадесетте писти, включени в играта, има своите специфични особености, които са от голямо значение при настройките на колите. Физическите и damage-модели на колите са сходни с използваните в NASCAR 4. За този елемент от играта смело може да се твърди, че е един от най-добрите в жанра и предлага реализъм, който рядко се среща сред симулативните рейсъри.

По отношение на управлението може да се каже, че максимална прецизност може да бъде постигната само с приличен волан. Ако използвате като контроли бутоните на клавиатурата, със сигурност няма да почувствате голяма част от удоволствието, което NASCAR Racing 2002 Season предлага. Все пак това заглавие е предназначено най-вече за заклетите почитатели на виртуалните автомобилни състезания и се предполага, че те отдавна са се сдобили с нужните за максимално реалистичната игра аксесоари.

Игровите варианти са в рамките на обичайното

за заглавията от този тип. Testing Session е чиста проба тренировка без съперници и ограничения за броя на обиколките. Този игрови вариант е подходящ за новаците и е чудесен начин за пробване на различни настройки на колите. Освен това е придвиден стандартният Single Race и шампионат. NASCAR Racing 2002 Season предлага различни мултиплейър варианти както в локална мрежа, така и през Интернет. Като единствен пропуск може да се отбележи липсата на Career Mode, който щеше да вкара допълнително разнообразие в играта.

Графиката е значително подобрена в сравнение с предишното издание. Фотореализмът е на невероятно равнище, но за да можете да се насладите на всички красоти, които хората от Papyrus са приготвили, ще трябва да разполагате с доста сериозна система. Моделите на колите са детайлни, а допълнителните графични "закачки" като искрите, излизащи от ауспуха и особено деформациите в купето след сблъсък са истинска радост за окото. Приятно впечатление правят също традиционно добрите "видеозаписи" на състезанието, обогатени с разнообразни гледни точки на камерата.

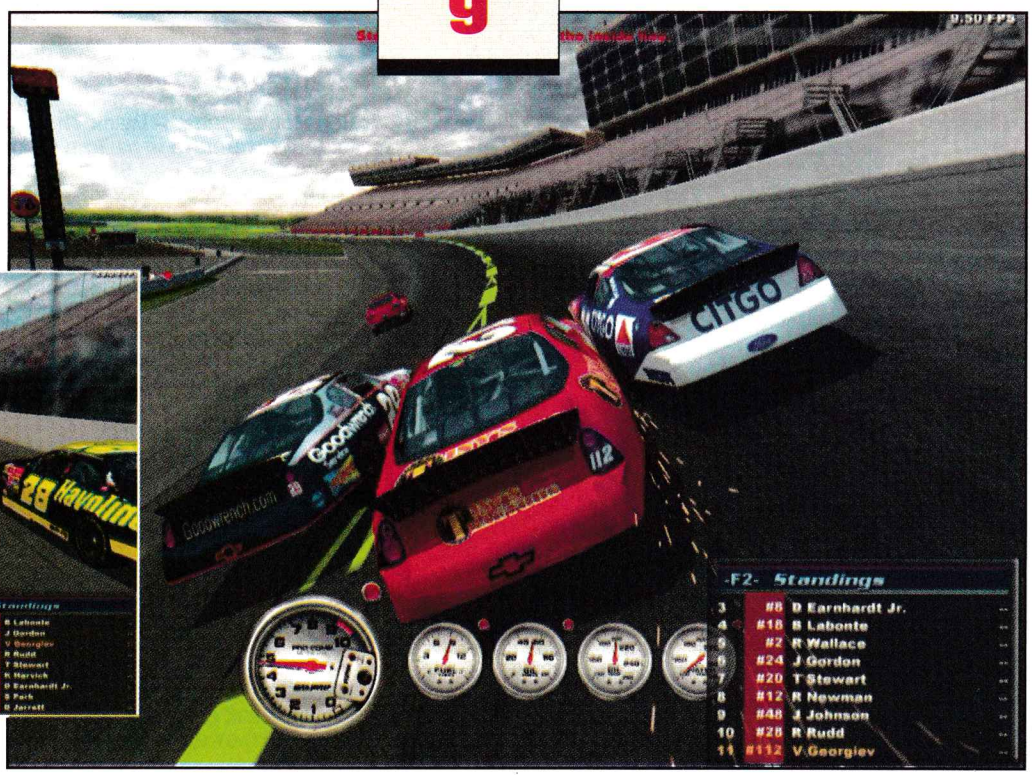
NASCAR Racing 2002 Season е заглавие, което със сигурност ще допадне на феновете на този атрактивен и динамичен спорт. Въпреки въведените облекчения за неспециалистите аркадният режим не впечатлява с нищо особено. Тази игра в никакъв случай не може да бъде наречена лесна и елементарна. Ако искате да почувствате истинската тръпка от състезанието, ще трябва да отделите доста време в тренировки, но усилието определено си струва.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

След финала можете да видите отново състезанието на запис.

Ако искате, можете да промените външния вид на автомобила.

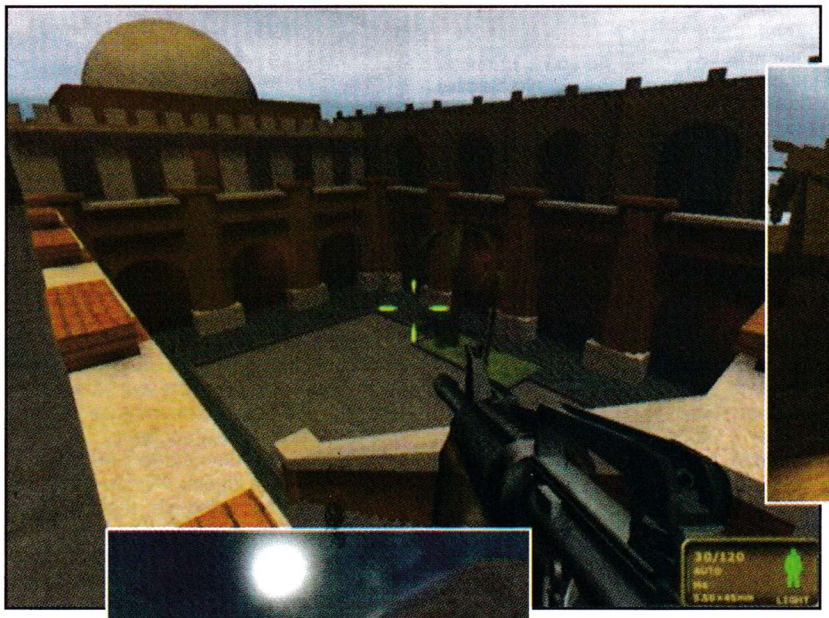
Миг от напрегнатата надпревара.

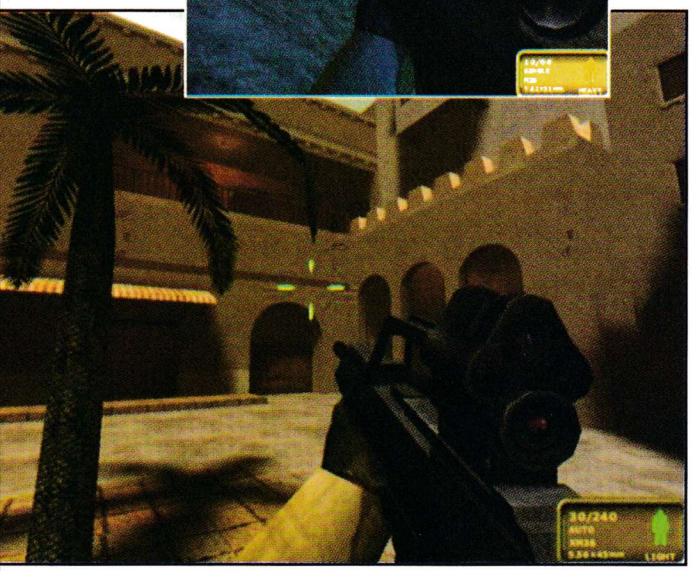


Shadow Force Razor Unit

Румънски тактически екшън

■ Fun Labs / Activision Value ■ www.activision.com ■ PII 450, 64 MB RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD





Напоследък излизат все повече тактически екшъни. След поредното продължение на Rainbow Six: Rogue Spear – Black Thorn, и изключителната игра Tom Clancy's Ghost Recon на Red Storm Entertainment, на хоризонта се появява и предложението на Fun Labs, разпространявано от Activision Value под името Shadow Force: Razor Unit. За съжаление тази игра е далеч от нивото на споменатите преди нея заглавия, но все пак има интересни идеи, макар и калпаво реализирани.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Играта стартира. След неизбежните логота на двете фирми, следва и едно, ако не грозно, то поне познато до болка меню. След кратко ровичкане из опциите, реших най-сетне да видя за какво всъщност става дума. При стартиране на първата мисия можете да изгледате и една от двете анимации в играта – как някакъв командос скача (т.е. аз) от един хеликоптер с парашут. Кой съм и какво правя там не става съвсем ясно. Член на някаква специална група (Shadow Force), който трябва да помогне на рейнджърска част, натъкнала се на неприятности.

Озовавам се в нещо като пустиня и след две крачки налитам на първия "лош", с вид на полуумрял от глад талибан, който се движи като кукла на конци, и стреля почти толкова точно. След два изстрела е свален. Следват още 15-на негови колеги, които се мотаят из нивото без никаква конкретна цел. Споделят неговата участ, като междувременно успявам да взривя две зенитни оръдия и нещо като малък щаб. Всъщност "взривя" е малко силно казано, защото макар и наистина да следва някакъв взрив, постройката си остава непокътната. Е, какво пък, нали си изпълних задачата. Горе-долу с това приключва и първата от десетте мисии в играта, които общо се минават за около два часа, най-много три, ако се мотае човек. След минаването и на десетата мисия следва и другата анимация в играта, в която се вижда как един хеликоптер минава и хвърля десетина командоси, които след това спретват безобразен екшън в едно градче. Разочароващо.

Историята между мисиите се сле-

ди с помощта на кратки брифинги от по 10-на реда. А в брифингите на петата и десетата мисия има дори и по една картинка.

Графиката е на средно ниво. Оръжието в поглед от първо лице е добре моделирано и анимирано, терените не са направени зле, но самите хора изглеждат и се движат ужасно. Изключение правят смъртните анимации, тъй като при падането си гадовете се свличат по много добър начин.

Звуците са добри, доста реалистични и с добро качество. Музиката не е нищо особено като качество или идея, ненатрапчива е и като цяло не влияе на атмосферата в играта.

И сега идваме до най-противоречивата част в играта – геймплея. Като цяло не е много лош. Нивата са интересни, макар и някои да са доста еднообразни, противниците се държат неадекватно, но все пак в играта има нещо, което увлича. Оръжията са пресъздадени реалистично, имат си и откат. Те са: ръчни гранати, нож, Beretta 92FS, AK-47, H&K G-36, ColtM4, H&K MP5SD, UZI, M25 снайпер, MGL гранатомет, RPG-7, Stinger. Не са много, но са относително разнообразни. Някои от имената на оръжията са променени, например AK-47 тук всъщност е M47AR, а G-36 е XM36. Имам и една друга забележка – Stinger-а и RPG-то ги има само в Tutorial-а на играта, а в мисиите въобще не се срещат. А и да се срещаха, нямаше да има полза от тях – никъде не се изправяте нито срещу танкове, нито срещу хеликоптери или самолети.

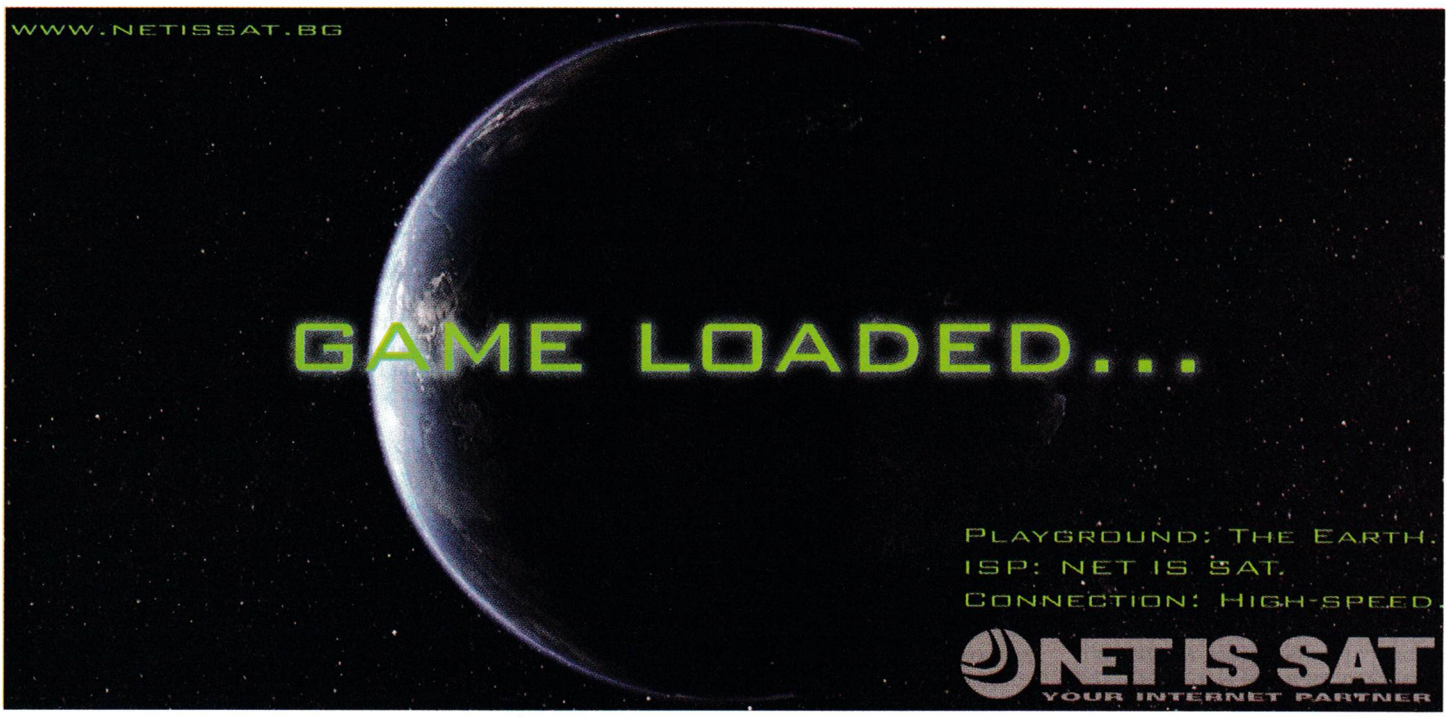
Освен това Shadow Force е втората известна ми игра, в която оръжието може да се носи с патрон в цевта, което е добре. Има различни режими на стрелба – например автоматичните оръжия имат единичен изстрел, троен откос, автоматична стрелба; гранатите пък могат да се търкалят или хвърлят, а пък помпата има два вида муниции. Въобще в този аспект хората са се постарали доста повече. Можете да се прицелвате през мерника на самото оръжие (освен на пистолета), което е взето едно към едно от Operation Flashpoint. Куршумите минават и през стени, т.е. не е невъзможно да убиете някой, след като се скрил зад някоя врата. Повечето от предметите в играта (столове, маси, варели) могат да се вдигат и пренасят от едно място на друго или да се трошат. Макар и от това да няма абсолютно никаква ползва. Също много добро впечатление прави и начинът, по който се отварят и затварят вратите и прозорците, което може да се постигне дори със стрелба по тях.

Графика	6
Звук	8
Геймплей	7
Общо	7

Играта има и мултиплейър, който за съжаление нямах възможност да пробвам. Но изглеждаше интересно направен, поне според опциите за настройка. Има режими Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag и Survival.

Забелязах и доста бъгове – преди всичко изхвърляне от играта. Решението е опциите да не се пипат, и без това ефектът от тях е минимален (като изключим настройките на контролите).

Shadow Force е доста посредствена, може би дори е под средното равнище и оставя впечатлението, че половината от екипа, който я е разработвал, си е свършил много добре работата, но другата половина се е представила на изключително ниско ниво.

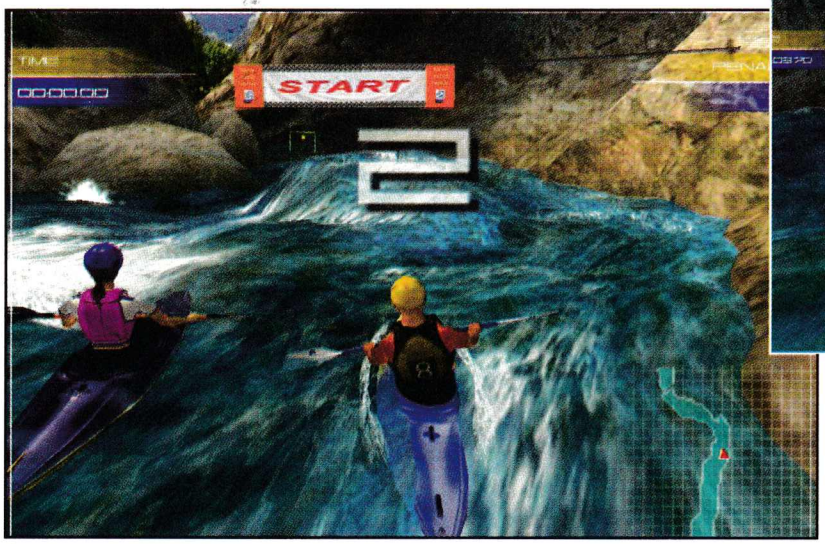


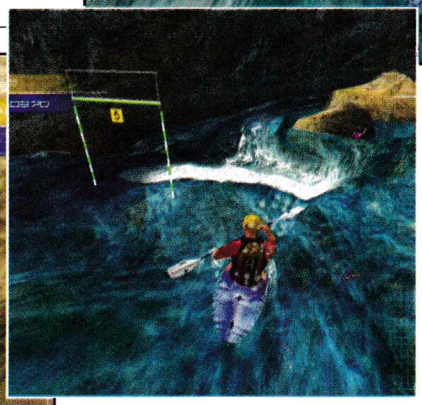
KAYAK extreme

Кой казва, че евтините игри не струват?

■ Small Rockets/Globalstar Software ■ www.globalstarsoftware.com
■ PII-233Mhz, 64MB RAM, 8MB 3D Video ■ Sports ■ 1 CD

Броени метри до преминаването през водопада.





Водовъртежите отнемат ценно време.

Вече започвам да се чудя дали остана спорт, който да няма свой виртуален аналог. През последните години разбирането за спортна симулация се промени коренно. Към традиционните бестселъри като футбола, различните ралита, баскетбола и хокея се прибавиха и някои екстремни спортове като скейт и сноуборда, акробатичните BMX-изпълнения и други. Играта на Small Rockets и Globalstar Software е на път да се включи към клуба на успешните и доста забавни симулации...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Доскоро понятието нискобюджетна игра беше синоним на лошо качество, но развитието на този част от геймърския пазар показва, че това разбиране е на път да се промени. Едно от поредните доказателства за това е Kayak Extreme. Естествено тази игра носи в себе си някои от типичните прояви на нискобюджетност като относително кратък геймплей, липса на атрактивни видеофилмчета и кой знае какви игрови варианти, но в същото време притежава достойнства, които не могат да бъдат пренебрегнати. Над всичко стои страхотният избор на спорт от страна на разработчика. Спускането с каяк по бурни планински реки, от една страна, е невероятно красиво зрелище, а от друга, този спорт предлага изключително вълнуващи преживявания. За щастие екипът на Small Rockets е вложил сериозни усилия в работата по визуалните елементи на играта. Графиката в Kayak Extreme не блести с някакво невиждано досега качество, но е повече от прилична и в интерес на истината тук можете да видите едни от най-красивите виртуални водоеми. Въпреки че играта е оптимизирана за Pentium 4, тя върви без абсолютно никакви проблеми на по-стари машини с процесори от по-нисък клас.

На пръв поглед Kayak Extreme наподобява класически рейсър, но ако се задълбочите в геймплея, ще разберете, че той е много по-различен. Пред начинаещия в този екстремен спорт стои нелеката задача да се справи всевъзможни изпитания и да избере и приложи най-различни стратегии за постигането на победа. Играта ни пренася в екзотични места. В Kayak Extreme ви очакват както ледено студените води на планински поток в Аляска, така и бурните, но безкрайно красиви реки в Южна Африка. Всяка едно от „трасетата" има своите специфични особености, с които неизбежно ще се наложи да се съобразите. Един от сериозните проблеми са водовъртежите. Ако попаднете в някой от тях, със сигурност ще изгубите ценни секунди. Друго препятствие са различните мостове и скали, при сблъсъка с които ще са ви нужни доста усилия, за да се върнете обратно в правилния маршрут. Безспорно

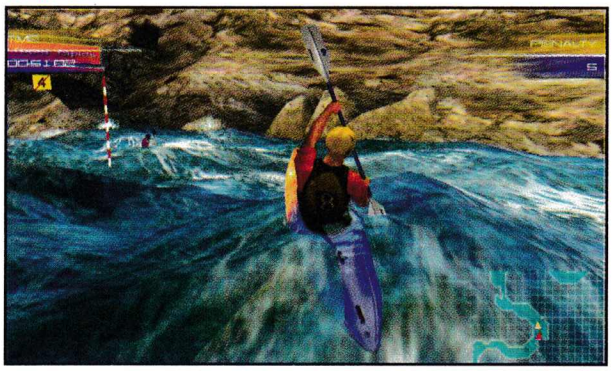
Графика	8
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8

най-голямата атракция са водопадите

В играта има някои нива, в които ще се наложи да скачате от около 50 метра, след което долу ще се гмурнете заедно с лодката под водата.

Добре би било да се запознаете подробно и с правилата. Всяко трасе предлага различен брой врати, през които трябва да се преминава в определена последователност. Пропускането на някоя от тях или неправилното преминаване носят наказание от 5 секунди, което се прибавя към общото време. Редно е да знаете, че достъп до следващата река и различните нови лодки и гребла ще получите само след като постигнете победа.

Първото трасе е сравнително лесно, но с всяко следващо степента на трудност нараства. AI-то на компютърните противници е сравнително добре балансирано. Те допускат някои грешки, но като цяло се справят доста добре и по тази причина ще се наложи да положите известни усилия, да потренирате и да усвоите основните тънкости в управлението на каяците.



Преминаването през следващата врата ще бъде истинско изпитание.

ТОП ГРУП

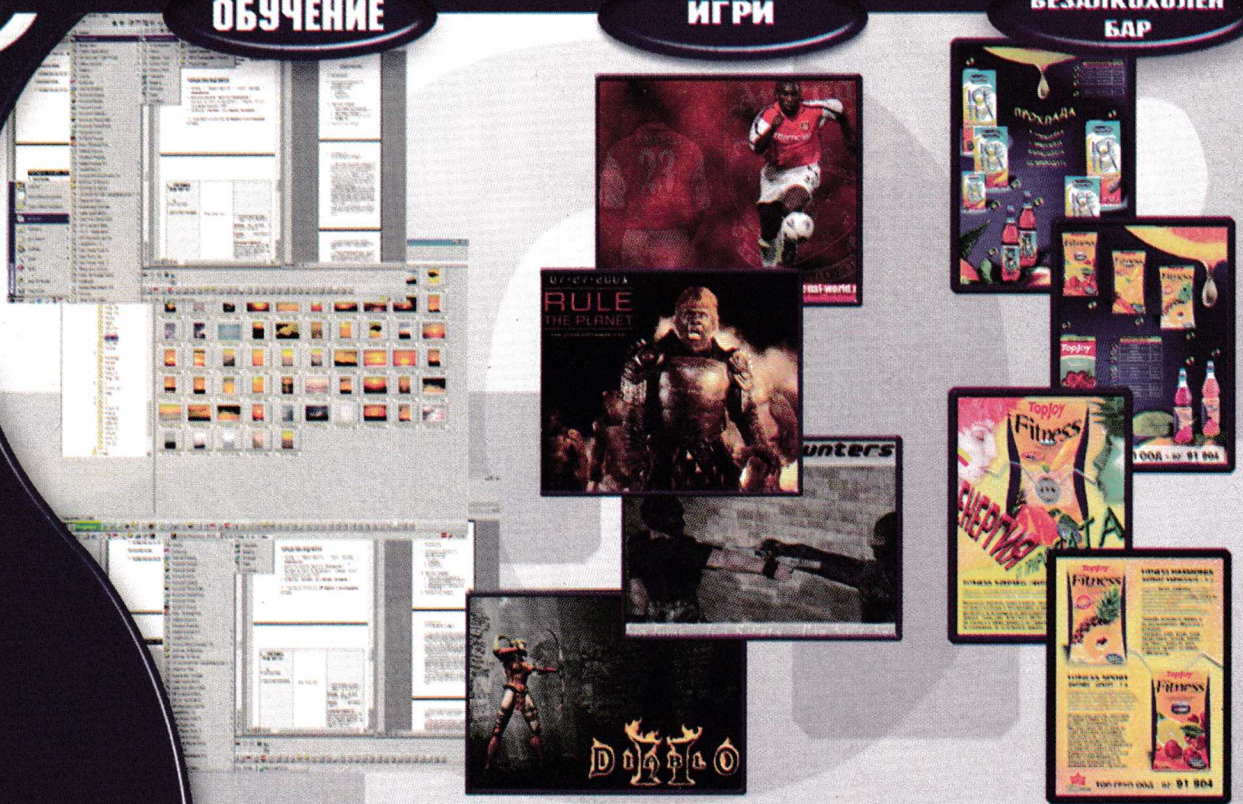
КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР

ИНТЕРНЕТ | ОБУЧЕНИЕ | ИГРИ | БЕЗАЛКОХОЛЕН БАР

ИНТЕРНЕТ
ОБУЧЕНИЕ

ОПТИЧНА
ВРЪЗКА
КЪМ
ИНТЕРНЕТ

СУПЕР
МОЩНИ
МАШИНИ



www.clubtopgroup.com
02/ 958 62 91

100

ИГРАЙТЕ С НАС

СЛУШАЛКИ

МИШКИ

ДЖОЙСТИЦИ

НАГРАДИ

STAR TREK BRIDGE COMMANDER

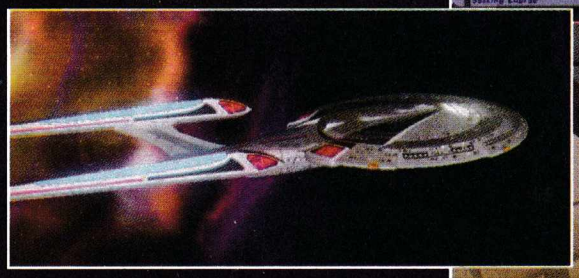
Най-добрата Star Trek-игра, която ми е попадала

■ Totally Games ■ www.bridgecommander.com ■ P2 300, 64 MB RAM, 650 MB HDD, 16 MB 3D Video ■ space simulator ■ 1 CD

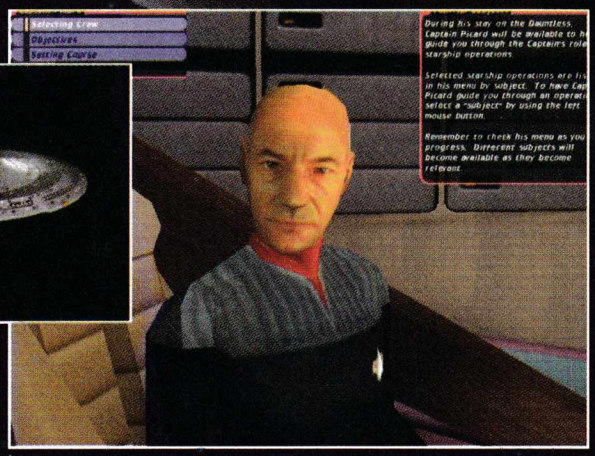
В миналото често се говореше, че игрите, вдъхновени от популярния сериал Star Trek, винаги са правени набързо, посредствени са и просто се възползват от известността на първообраза си. За щастие напоследък това схващане се промени, тъй като на пазара излязоха няколко доста добри Star Trek – заглавия в различни жанрове. Най-новото от тях – Star Trek Bridge Commander, със сигурност ще зарадва всички Star Trek-маниаци, а и не само тях...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Гордостта на Федерацията – близнакът на U.S.S. Enterprise.



В повечето космически симулатори играчът поема ролята на безумно смел пилот в едноместен изтребител и по правило изнася цяла война на гърба си, седнал в неудобната седалка на смешно малкото си корабче. Съвсем различно изглеждат нещата в Bridge Commander, тъй като във фантастичния свят на Star Trek едноместни бързоподвижни изтребители чисто и просто не съществуват. Обяснението за това е, че никакво оръдие, което може да се захранва и транспортира от толкова малък съд, не би могло да застраши енергийните щитове на големите кораби. В Star Trek космосът се владее от колосални тежки крайцери със стотици, понякога дори хиляди души персонал. А поведението на два такива кораба в битка няма нищо общо с динамичния и до болка познат dogfight между изтребителите в повечето други космически симулатори. Вместо експлозивен екшън ви предстои дълго, но в никакъв случай не безинтересно, стратегическо надиграване с вражеския капитан. Във всеки момент трябва да се следят десетки разнообразни фактори и да се реагира адекватно – кои оръдия стрелят и кои презареждат, ориентирани ли са "заредените" щитове към предполагаемата заплаха, какви маневри да се предприемат, как се разпределя енергията между системите, кои повредени системи се поправят с приоритет, кои са текущите уязвими точки и каква е бойната стратегия за момента. Ясно е, че едновременното следене на толкова много информация и управляването на толкова различни различни компоненти не е по силите на сам човек – бил той и легендарният Жан-Люк Пикард. Не се безпокойте – в играта никога няма да се наложи да се изправите сами срещу такова безумно предизвикателство.

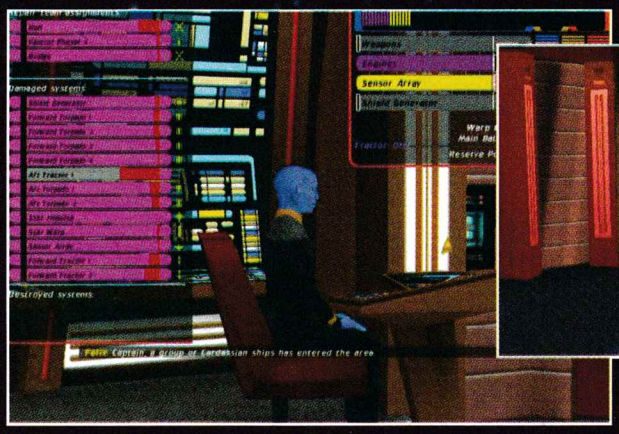


В първата мисия ще ви помага не друг, а легендарният капитан Жан-Люк Пикард.

Кадър от интродукцията на играта.

Като капитан ще можете винаги да разчитате на своя екип от компетентни помощници на командния мостик

Авторите заслужават суперлативи за брилянтната си идея да ви поверят управлението на кораба на най-високо ниво – като капитан имате задачата единствено да давате заповеди и да координирате действията на своите офицери, а те ще имат грижата за всички детайли. При желание можете сами да стреляте с



Повредите са много, а предстои тежка битка.

Интериорът на звезден крайцер клас Sovereign изглежда доста приятно, особено след стерилния бял мостик на клас Galaxy.

оръдията или да управлявате кораба си, но това далеч не е толкова интересно или ефективно, колкото задаването на подходящи и навременни заповеди, което е същинското ви задължение. Ще се спра по-подробно на тази тема и на интеракцията с всеки един от вашите офицери по-нататък в статията, след като кажа още няколко общи неща за играта.

Технически Bridge Commander е направена доста добре, единствено от графиката като че ли има какво още да се желае – не че играта изглежда лошо, но й липсва пищността и зрелищността, която играчите очакват от един космически симулатор. Говорът и звуковите ефекти са реализирани изключително професионално. Соловата кампания се състои от 8 големи епизода (мисии), всеки от които е разделен на 2-5 помалки части, като записът става само автоматично между тях. Цялата игра е нелинейна и често съществуват различни подходи за преодоляване на проблемите, както и определени "тайни", които могат да ви помогнат, стига да ги откриете – примерно сканирайки разрушен кораб, можете да откриете непокътнат товар торпеда, които ще ви бъдат полезни в следващата битка. Всичко това е подплатено с превъзходна история, почти толкова задълбочена, колкото в епизодите на някой от телевизионните сериали, но доста побатална, в синхрон с тематиката на играта. За съжаление всичко свършва твърде бързо – 2 дни са разумният срок за изиграване на най-ниската трудност (First Officer). След това си струва да преиграете Bridge Commander отначало на някоя от по-високите степени на сложност (Captain, Admiral) – със сигурност няма да скучаете, тъй като, както вече споменах, мисиите са нелинейни и ще откриете доста нови неща.

Bridge Commander предлага още вариант за "бърза битка", в който просто избирате съюзниците и враговете си и се хвърляте в екшъна, както и доста приличен мултиплейър. За съжаление във всички режими можете да управлявате единствено двата кораба на федерацията – клас Galaxy и клас Sovereign, но не и съдовете на участващите в играта извънземни раси – Клингони, Ромулани, Ференги, Кардасианци и непознатите досега Кессок – тези кораби могат да бъдат само ваши врагове ли съюзници, следващи заповедите ви, но никога няма да се качите на борда им.

Битките не са особено зрелищни, но предлагат интересни стратегически предизвикателства.

"Един кораб е толкова добър, колкото неговия екипаж" – Жан-Люк Пикард

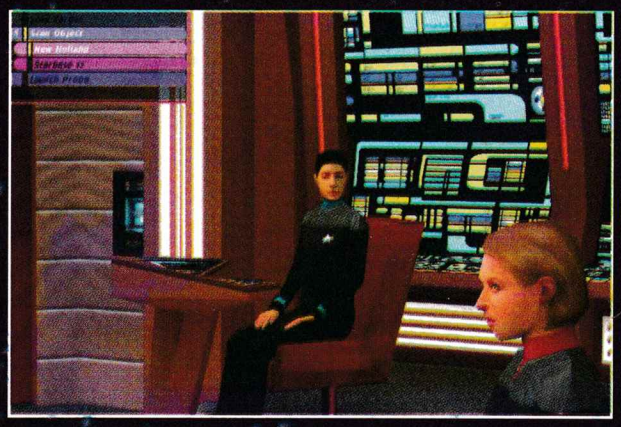
Петимата офицери, на които ще разчитате в играта, осъществяват връзката ви на най-високо ниво с многото бордови системи и прибори. Офицерите със сигурност ще ви станат близки до края на игровата кампания – те са човеци и извънземни, детайлно разработени персонажи, всеки със собствен характер и поведение. В критична ситуация или когато сте изправени пред алтернатива, можете да поискате мнението на всеки един от тях с командата report, но крайното решение винаги е ваше. За да получите по-добра представа за геймплея, ще опиша накратко интеракцията с всеки един от петимата офицери.

Вдясно от вас седи дясната ви ръка Сафи Ларсен – Първият офицер и човекът, който ще ви освободи от командването на кораба, в случай че се издъните. Тя по всяко време може да ви напомни за текущите задачи, да ви свърже с командването Старфлийт или да ви предостави бордовите дневници, в които са записани всички разговори. Чрез нея можете и да обявите Жълта или Червена тревога – първият режим активира само щитовете на кораба, а вторият – щитовете и оръжейните системи. Когато не очаквате битка, е добре да пестите енергията си в Зелен режим. Зад вас вдясно е Научният офицер Мигел Диас – той управлява сензорните системи на кораба. Можете да му поръчате както насочено сканиране на обект, така и цялостно претърсване на района или изстрелване на изследователски апарат. Зад вас вляво е Главният Инженер Брекс – той ръководи разпределението на енергия между четирите основни корабни системи – Оръжия, Щитове, Сензори и Двигатели. Тук можете да задавате и приоритет на поправянето на повредените в битка системи – във всеки момент можете да ремонтирате едновременно максимум три системи, така че е добре да преценявате приоритетите според конкретната ситуация. Пред вас и вляво е Комуникационният офицер Киска ЛоМар, която също така е Навигатор. От нея можете да поискате осъществяване на комуникационен канал, да изпратите заповеди на съюзниците или да зададете курс на кораба. Най-много време ще прекарвате с Тактическия офицер Феликс Савали, който се намира пред вас и вдясно и ръководи кораба в бойна ситуация. Оттук можете да зададете бойната стратегия, навлизайки във всички детайли или просто да оставите някои решения на Феликс (което е препоръчително). Корабът ви разполага с три типа оръжия – фазери, торпеда (няколко вида) и задържащ лъч. Силата на фазерите може да се регулира, като ниският интензитет е особено полезен, когато сте изтощили щитовете на мишената и искате да повредите конкретна система, без да унищожавате кораба. За торпедата също има няколко настройки. От тактическия интерфейс можете да задавате още дистанция до противника, избягващи маневри, концентриране на атаките върху определен компонент или щит, атаки с оръдията от определена страна на вашия кораб и др.

Но стига съм ви отегчавал с описания на детайлите – едва ли мога да кажа всичко, което си струва да се каже за тази прекрасна игра, която не само има безспорни достойнства като симулатор, но и ще ви пренесе в правдиво представената вселена на Star Trek. Горещо я препоръчвам на всички вас, дори на тези, които не си падат по телевизионните серии.

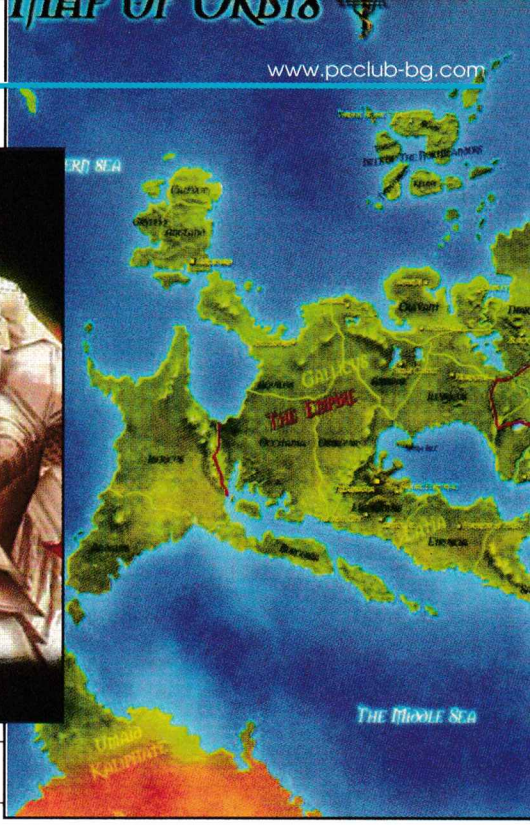
Графика	8
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

С прецизно сканиране на обстановката можете да си помогнете на много мисии.



Великолепна средновековна фантастична стратегия

Warrior Kings



■ Black Cactus/Microids ■ www.warrior-kings.com
■ P II 350, 128 MB RAM, 8 MB D3D Video ■ RTS ■ 1 CD

Че тази стратегия, разпространявана от френската компания Microids, е великолепна, няма съмнение. Жалкото е обаче, че има нелепи бъгове, които се откриват дори и при повърхностно тестване на играта. Очевидно пак е робувано на принципа – да спазим срока, а след него, ако ще, и потоп. Сега производителите трескаво подготвят patch, който би трябвало да излезе заедно с излизането на списанието и тогава вероятно ще имаме наистина хитова игра!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

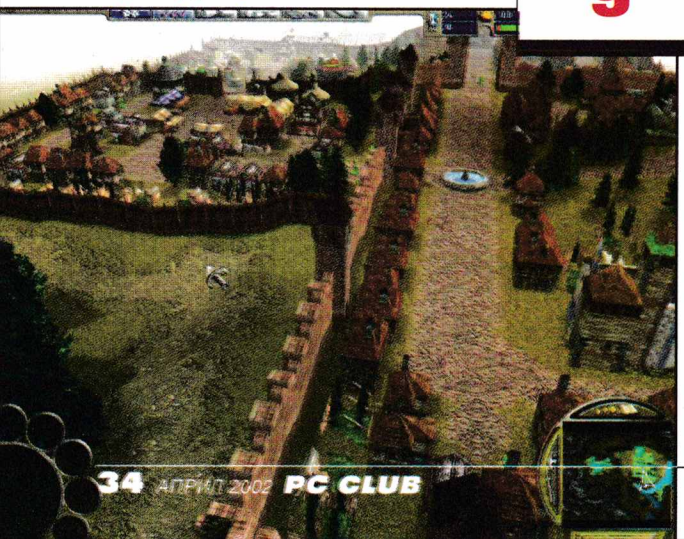
Понеже започнахме с бъговете, нека и да продължим с тях. Може би най-нелепият е лошата съвместимост на играта с Nvidia видеокартите. Обикновено можете да решите този проблем като смените някой и друг драйвер, но кой е този производител, който си позволява да пуска игра, несъвместима с 2/3 от видеокартите в света? Всъщност има и друго обяснение – тази статия е писана по версията, предназначена за Европа; дали пък производителите не са решили да икономисат от бета тестери с идеята версията за USA вече да бъде перфектна? Че да бяха я дали на нас, щяхме да я изтестваме без пари.

Има и няколко други досадни бъга – но сериозни проблеми няма да имате, стига да си правите на различни места savegames по време на самите мисии. Тези запазени игри ще ви са безкрайно полезни и по-късно по време на играта, но за това повече подробности после!

Едно от добрите неща в играта е сюжетът, който се развива и по време на самите мисии и често ги пренасочва в съвсем друга посока. Цялото действие се развива на територията на континента Orbis, по-голямата част от територията на който се владее от могъщата

Графика	8
Звук	6
Геймплей	9
Общо	9

Родният град на Артос.



Empire of the One God

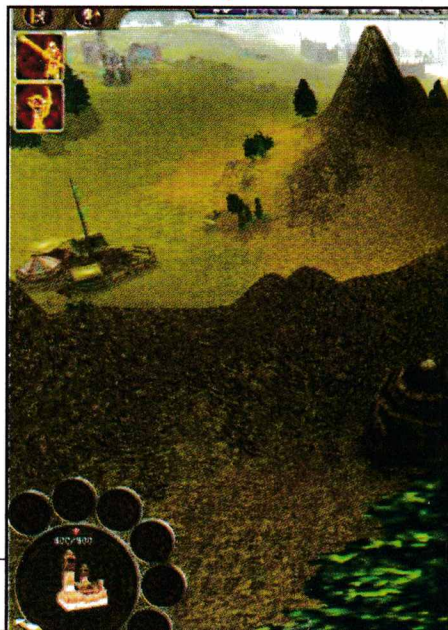
Формата на Orbis много прилича на очертанията на един друг континент, който в учебниците по география се нарича Европа, но това вероятно е чисто съвпадение. Чисто съвпадение са и някои географски наименования като Angland, Agyptus, Magiaria, Andalos и цял куп още други. Могъщата империя се управлява от две личности – светската власт от Holy Protector, а религиозната – от Surpreme Patriarch... и така докато поредният Върховен Патриарх Icthyus Granitas скоро след своето избиране не започнал с интриги, злато и отрова да обсебва цялата власт.

Първият епизод на играта завършва със смъртта на един от последните непокорни барони – Amalric of Cravant. Той е обявен за еретик и убит от хората на Патриарха, но синът му Артос успява да се спаси с няколко верни воина на островната Angland. Оттук вече почва и сериозната игра, по време на която в поредица от мисии Artos трябва да победи войските на Патриарха, да отмъсти за баща си и да завземе трона на Империята.

Няколко думи за графиката – тя е 3D и фигурите са изобразени с различен брой полигони в зависимост от видеорежима, на който играете. При 640x480 е грозна като смъртта, при 800x600 е прилична, а при 1024x768 вече става доста добра... разбира се, ако успеете да намерите подходящите драйвери (форумът към официалния сайт може да ви помогне много). Разбира се, при това се поддържат всички "полагащи" се опции като zoom и въртене на камерата, но не намерих начин да променям наклона на камерата спрямо терена. Като стана въпрос за терена – в играта има fog of war, но самият терен винаги е видим от самото начало.

В Warrior Kings сюжетът и свързаните с него събития имат огромно значение за самият геймплей. Артос трябва да завоюва Империята, но как? Външните провинции са подложени на непрестанни атаки от страна на малочислени, но досадни езически племена... дали да не потърси тяхната помощ? Тези варвари имат мощни богове, които могат да бъдат много полезни, а този, който започне да им служи, ще получи като неоценими помощници различни митични чудовища! Или Артос трябва да продължи стриктно да спазва рицарските ка-

Теренът изглежда доста добре.



Картата на Orbis – всяка прилика с действителността е случайна!

И простата дървена ограда понякога помага.

Стенобойните машини в действие.

нони и да остане верен поклонник на единствения бог? Или може би да потърси помощ от дългобрадите учени и алхимици?

Точно така – в зависимост от действията си Артос ще може да поеме по шест различни пътечки и всяка посока ще даде нов геймплей, нови units и възможности за ново и ново преиграване! И сега – помните ли съвета за повечето и различни savegames? Защото разклоненията, от които Artos ще поеме в една или друга посока, не винаги са ви предварително известни! Едно или друго негово решение и начинът, по който ще се спечели една или друга мисия, може да промени изцяло съдбата му – и вашата кампания, разбира се!

Шестте посоки на развитие са Unaligned (Neutral), Pagan, Imperial, Renaissance и двете комбинации Imperial/Renaissance и Pagan/ /Renaissance. Често едно или друго ваше решение ще ви даде възможност да построите някое здание и построяването му ще предопредели вашето развитие занапред – но можете и да съборите сградата и отново да си върнете старите опции. Разбира се, може изобщо да не разполагате с никакви опции – колкото и да е голямо желанието ви да построите някоя Pagan сграда, няма да успеете, ако по-рано някъде не сте "кривнали" по необходимата пътечка!

Втората силна страна на играта е начинът, по който ще трябва да командвате войниците си. Той доста

наподобява Shogun: Total War

и много от правилата, които важаха там, са валидни и сега. Не разполагате с толкова голям набор от различни войници, но това се компенсира от наличието на обсадни машини и специални units. Основната ви армия се състои от лека и тежка пехота и лека и тежка кавалерия. Леката кавалерия е с главно оръжие short bow, леката пехота – с long bow, тежката пехота и тежката кавалерия с копия (пики?). Разбира се, тежките войски имат и добри брони. Важи принципът да няма "абсолютна" войска – тежката пехота побеждава тежката кавалерия, тя пък може да се справи със стрелците с лък... които имат преимущество пред тежката пехота и леката кавалерия... която е по-силна и от двата тъпа "тежка" войска. Типичен и елементарен пример за взаимодействието между различните войски е отряд archers, поставен на режим "skirmish" и копиеносци зад тях на "hold ground". Стрелците смилат всеки приближил се вражески войник, а ако ги нападне тежка кавалерия, побягват (режим skirmish) и кавалерията се натъква на копията! Не трябва да забравяте обаче, че стрелците с лък имат ограничен запас от стрели и един "supply wagon" би помогнал много в по-дългите походи! Друга интересна особеност на войските е трупането на experience. Всеки войник има до 16 степени на experience, като половината от тях могат да се придобият с тренировки (започва се от първа и с тренировки се качват до още осем). Разликата между новобранци (recruits) и елитни войници е доста сериозна.

Ресурсите в играта са три – храна, материали и злато. Всеки войник консумира по една единица храна и всеки кон също, специалните units обаче изискват повече. Храната се добива от селяни, които са на самоизхранване и за тях не трябва да се грижите (въпреки че в ръководството пише точно обратното). Ако храната свърши, войниците ви обаче няма да загинат, а също ще минат на самоизхранване – но на цената на огромното намаление на бойни умения и hit points. Другите ресурси са дърво и камък (отчитат се общо като материали) и злато. Със злато може да се снабдите, ако разполагате с находища, ако построите shops, в които можете да продавате част от материалите срещу злато и ако създадете специалния unit "merchant", когото можете да поставите в trade post да ви генерира злато "от въздуха"!

Няма да се справите с Warrior Kings, ако не усвоите добре интерфейса. Много елементи от него са стандартни – като например Ctrl – #, но има и цял куп hot keys, без които ще ви бъде доста трудно. Има и някои сполучливи попадения, които са крайно необходими и изглеждат елементарни, но кой знае защо липсват в много подобни игри – като например специален клавиш за "select-ването" на Артос. Тези hot keys са изброени в отделна таблица (reference card) – приложение към ръководството и ако случайно я изгубите, можете да помолите за помощ на официалния форум на играта... като обясните, че сте я изгубили, разбира се.

На диска с играта ще намерите пък подробно описание на наличните units, сгради и команди, а на самия сайт може да се намери и допълнителна информация! Само дето сайтът е пълен с някакви глупави скриптове, които редовно ми даваха "fatal error" и дори успяха да ми забият целия компютър, но Warrior Kings е игра, която си заслужава някое и друго неудобство!

Плюсове:

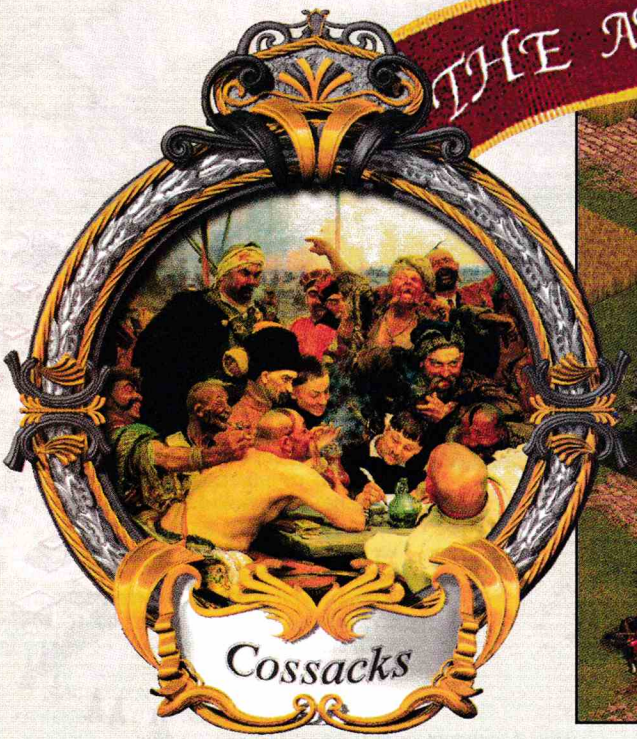
- Прилична графика, особено на по-високи видеорежими.
- Интересен геймплей с възможност за преиграване на различни варианти.

Минуси:

- Bugs, bus, bugs!
- Звукът трябваше да бъде по-добър, а и от музиката не съм в особен възторг.
- Прекалено дълго зареждане и излизане от играта и няколко минутно изчакване при load game.

По време на битка се виждат траекториите на стрелите – но не забелязах жертви на friendly fire.

THE ART OF WAR



Да прекроим картата на Европа

■ GSC Game World/CDV Software ■ www.cossacks.com
■ PII 233, 64 MB RAM, 2 MB Video Card, Cossacks: European Wars ■ RTS ■ 1 CD

Оригиналната Cossacks: European Wars се появи през 2000 година и благодарение на брилянтната си графика и оригинален геймплей предизвика оправдан интерес сред световното геймърско братство на стратезите. Бяха продадени около 450 000 броя – добра цифра, като се има предвид традиционният нихилизъм и пренебрежение на американците към игрите, създадени в континентална Европа.

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Доста бързо бе обявено и продължение, което трябваше да обхваща и американския континент. Неясно защо обаче сега, повече от година по-късно, се появи само един-единствен expansion! Не само това – както ще разберете по-късно от статията, а и от диска към списанието, вече съществуват и създадени от фенове MOD-ове, които предлагат не по-малко новости, а и са напълно безплатни!

Тук рискувам да вляза в противоречие с писарушките, които просто преписват хвалебствията от сайта на играта, без изобщо дори и да са виждали наистина какво е новото и как е превъплътено в играта. Наистина ще намерите нови кампании с общо тридесет мисии, редактор на сценарии и някоя и друга нова историческа битка плюс две нови нации и няколко нови units. Да, обаче, както вече прочетохте, почти всичко това можете да си го намерите и безплатно; но може би най-ценното на диска е именно редакторът на сценарии. Колкото до "новите" нации – те са нови като имена и като графично изобразяване на сградите им, но на практика не дават реално нищо съществено ново като геймплей. Пак може би от новите units съществен интерес представлява въвеждането на кораби от XVIII век, които са приблизително равностойни на един клас по-мощни кораби от XVII век (например фрегатата е равностойна на ранния battleship) и няколко екзотични корабчета като Венециански Галеас (и в ръководството са разменени картинките на фрегатата от XVIII век и на едномачтовото корабче "cutter":-))

Графика	10
Звук	7
Геймплей	8
Общо	8

Сега вече идваме до по-сериозната част – какви са истинските новости в този expansion? Тези новости, които не могат да се открият веднага и за които е необходимо да се познава наистина играта? Не е тайна, че управлението на големия брой войници в оригиналните Cossacks не беше никак лесно, а и трябваше време докато се привикне с доста нетрадиционния и малко сложен интерфейс. Какво е направено, за да се облекчи този процес? Направено ли е достатъчно? За съжаление категоричен положителен отговор не мога да дам!!! Има еднадве опции и команди, които са много ценни (като например възможността да давате заповеди по време на пауза – не ми е ясно защо много производители тъпо и упорито продължават да пренебрегват тази възможност!!!); добавени са и над ПЕТДЕСЕТ нови hotkeys – изглежда

астрономическо количество, но кой ще е този Айнщайн, дето ще ги изучи? Най-много по време на мрежова игра да ползвате пет-шест за "най-любимите" ви units – и едно просто преконфигуриране щеше да свърши много по-добра работа! За сметка на това са пропуснати три-четири жизнено важни команди (по напълно непонятни причини – ако не знаят, можеха просто да прочетат какво искат феновете!). Все още няма команда, която да ви изпраща на мястото на събитието – било противникова атака, край на research, произведен unit или построена сграда! Единственият начин да се ориентирате е да следите внимателно за съобщенията (и за не особено ясните звукови сигнали) и да се опитате да "уцелите" с мишката събитието на миникартата – което никак не е лесно! Пак по незнайни причини не са въведени hotkeys за сградите – но Ctrl -# работи и за тях, не само за различните units и не е въведена и една друга много необходима команда – "next idle peasant". Може да изберете единствено ВСИЧКИ безработни селяни едновременно – което обикновено е безполезно, защото те са разпръснати из цялата карта... и не само че е безполезно, но дори често е и вредно! Обикновено безработните селяни са на малки групи – току-що са построили в единия край отбранителна кула, в центъра нова сграда, а на другия край просто няколко са се събрали на купчина и си гледат тъпо в пространството. В този момент един невнимателен "клик" може да разкара селяните, строящи отбранителни кули на другия край на географията... даже и много често става така! А, и още един непростим пропуск! Сега, когато няколко селяни построят нова мина, се опитват да влязат в нея и да я запълнят – но не и ако са новопроизведени селяни, дори и да сте ги пратили "върху" мината с "rally point". Това ви принуждава непрекъснато да внимавате за ъпгрейднати и незапълнени мини и ръчно да пращате миньори – което пък ви нарушава баланса между дървари, каменари и жътвари! Това може да ви се струва дребна работа – и наистина не е особено сериозен проблем – но тук една дреболия, там друга... а става въпрос за наистина елементарни неща!

Това, което ми хареса от новостите, са многобройните стартови опции. Те важат и за single play на random генерирана карта, но съвсем очевидно са предназначени главно за разнообразяване на мрежовата игра и вероятно производителите си въобразяват, че така ще завладеят и американците. То това че няма да стане, няма – поне докато в играта не се появи картата на Северна Америка, но кой да ни пита нас. На първо място вече може (по подобие на AoE) да създавате стартови съюзи, включително и с ръководени от компютъра нации. Можете да определяте и стартово "peace time", по време на което военни действия са невъзможни (колко пъти се е чувало по време на Brood War – "хайде да не се нападаме за 15 минути"). Може да се изключва опцията за пленяване на цивилни сгради и селяни (ех, тези бързи, плешиви и смешни казаци какви неприятности могат да причиняват); нововъведение е наличието на сградата "log cabin" – това е дървено укрепление, в което има по десет стрелци (какви са зависи от нацията) и което предотвратява ранните "ръшове" – разбира се, просто можете и да си дадете стартови кули или артилерия или пък обратно да забраните кулите и стените и да ограничите броя на оръдията. Можете да започнете направо през XVIII век или пък обратно – "никакъв нов век за вас, мързеливци"... Можете дори да "раздадете" селяни от различни нации, което ви дава достъп до различни специфични сгради и units! А ако сте твърдо убедени, че сте брилянтни стратези и искате кампаниите ви да се използват за учебни помагала във военните училища, можете и да си филмирате цялата игра!

Друга опция, която изглежда интересна, е възможността да играете на карти с увеличен размер – 2x2 и 4x4 – което на практика означава с четири пъти и с шестнадесет пъти по-голяма площ. Трябва да имате предвид обаче две особености – за да играете на най-голямата карта (4x4), ви е необходим значително по-мощен компютър (от порядъка на P III 500 и 256 MB RAM и, второ, игра на най-голямата карта ще продължава доста дълго време! За пример – стартирах single игра на най-голямата карта срещу седем съюзени компютъра... развих си "базата", направих всички основни ъпгрейди, построих отбранителни кули на най-опасните места и едва тогава се появиха първите малки и безобидни отряди на противниците!

Последната новост, която заслужава внимание, са няколкото нови команди за войските и артилерията. Интерес представлява възможността оръдията да стрелят по площ, а не по конкретни цели (но не всички типове) и наличието на командата "guard" – чрез нея можете да оставите един или повече войници да предпазват оръдия от пленяване. Е, има и "patrol" – не че съм виждал някой да я използва на сериозно. Кавалерията вече може да формира боен строй – но кой знае защо отново без командир и тръбач. Освен това няколко отряда вече могат да се групират в армия за по-лесно управление и като че ли последната важна команда е възможността да се допълват отряди с намалена численост (в оригиналната игра трябваше да ги разформировате, да докарате нови войници и едва тогава отново да направите отряд).

Играта има и някой и друг бъг – най-вече в pathfinding-а, но открих и нещо, което особено ме вбеси – когато враг доближава стрелци с лък, мускетари или драгуни, те се опитват да избягат ветрилообразно... Но само след няколко крачки тези, които са обърнати с гръб към врага, спират – като че ли нито го виждат, нито усещат и така, докато ги убият. Това налага непрекъснато да управлявате стрелците си ръчно, тъй като иначе и група от 3-4 войници може да изтреби половин рота мускетари!

Cossacks: Art of War няма сериозни недостатъци, но производителите бяха длъжни да изпипат нещата по-добре.

MOD

Много добър MOD за този expansion, направен от фенове

■ GSC Game World/CDV Software ■ www.cossacks.com
■ PII 233, 64 MB RAM, 2 MB Video Card, Cossacks: European Wars ■ RTS ■ 1 CD

Причината да обърнем специално внимание на този създаден от феновете MOD за Cossacks: Art of War е съвсем елементарна! Просто маниаците – стратези за много по-онеправдани в това отношение, отколкото екшън героите! Професионално изпизпаните MOD-ове за стратегии се броят на пръсти за разлика от стотиците, създадени за различните екшъни.

Генко Велев
g_velev@pclub-bg.com

Този MOD е настина съвсем професионално направен – и дори в него има новости, от които самите създатели на играта следва да се поучат! Не очаквайте да намерите обаче нови карти или сценарии – то това е и безсмислено, след като вече има удобен и интуитивен редкатор на сценарии (приложен е към самия expansion) и който иска нови карти, ще може да ги намери в индустриални количества по различните фен-сайтове. Това, което прави този MOD, е да променя директно самия expansion – но разбира се, можете да изберете дали да играете оригиналния Art of War или модифицираната версия.

За да си инсталирате този MOD, имате нужда от expansion версия 1.29 (или по-висока). Играта, която получихме в редакцията, беше именно v. 1.29, така че вероятно това е номерът на англоезичната версия. При нас MOD-ът се инсталира и стартира без проблеми – но с една особеност! Той модифицира и стартовото меню на оригиналния expansion, така че ако искате да стартирате само него, ще трябва да използвате start menu-то на Windows, а не вече съществуващата иконка върху desktop-а.

Новите униформи и артилерията на шведите.

Какви са новостите, които получаваме и струва ли си да правим експерименти с този MOD?

Определено си струва – съдете сами!

На първо място се променя външният вид на голям брой units. Може да ви се струва дребна работа, но повечето от войниците в Cossacks имаха практически еднакъв външен вид, независимо че са от различни народности. Много често единствените разлики помежду им (за външния вид става въпрос) бяха цветните ивици по броните и униформите им. Сега това вече е променено и всяка нация създава войници със собствени, уникални униформи!

Втората промяна е леко изменеиият баланс в геймплея – което може би оказва най-сериозно влияние върху мрежовата игра, но естествено важи и при single play. Удвоен е максималният брой войници, които могат да образуват един отряд, намалено е (или увеличено) времето за създаване и цената на някои units, променени са някои стойности "attack" и е изменен капацитетът и стойността на някои сгради (примерно алжирският Town Hall може да поддържа повече units за сметка на леко завишената цена); утроени са и наличните hot points за дървените стени (палисади).

Създаден е нов наемен unit – "scotland swordsman". Не знам дали създателите на MOD-а са големи фенове на филма Highlander или просто са били почитатели на историческата истина – защото шотландските наемници са били честа гледка в армиите на континентална Европа и особено във Франция!

Добавени са и един-двама други нови войника – например сега Алжир вече има и стрелци-мускетари – е, не се наричат точно мускетари, а "баши-бозук" (досега Алжир разполагаше само със стрелци с лък). Ако Дюма знаеше за това, може би щеше да напише

"Тримата башибозуци" – звучи доста забавно!

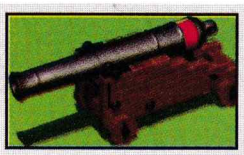
Една МНОГО важна новост е добавянето на нови оръдия – и най-вече новото "coastal defence" оръдие. Това е голямокалибрено и бавно подвижно оръдие с огромен обсег и ефективно ЕДИНСТВЕНО срещу плаващи цели. Разбира се, служи за защита срещу противниковите кораби... Вероятно помните, че по неизвестна причина при създаването на флота производителите на играта са изкривили до безкрайност историческата действителност. Защото в играта Cossacks флотата е всесилна. И дори с добавянето на още по-мощни кораби в този expansion нещата стават още по-деформирани. Не е необходимо човек да е Айнщайн или да познава изтънко историята, за да се досети, че нещата са точно на обратно – по съвсем разбираеми причини каменните наземни фортове (а дори и по-слабите дървени съоръжения) са били много по-мощни от флотата и почти непреодолимо препятствие! Да, обаче в Cossacks – независимо дали в оригинала или в Art of War,

който владее морето, владее и по-голямата част от картата!

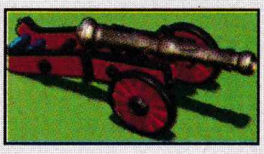
Не знам дали тези новости ви изглеждат достатъчни, за да си инсталирате този MOD, но според мен дори само наличието на нови униформи за войниците си струва гледката... добавете и бреговите батареи... със сигурност си заслужава да го изпробвате!

НА ДИСКА

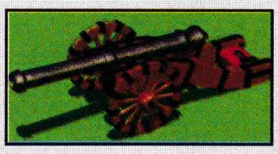
■ На диска към списанието ще намерите пълната версия на MOD-а за Cossacks.



Бреговата артилерия.



Турско оръдие.



Европейско оръдие.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	7	7

На лесните нива компютърът автоматично подсказва къде е добре да се пласира поредният балон.

Моля ви, само не търсете здрав разум в тази игра – пукайте балони и не се замисляйте защо го правите.

Super Bubble Pop Extreme

Диско-парти с шарени балончета

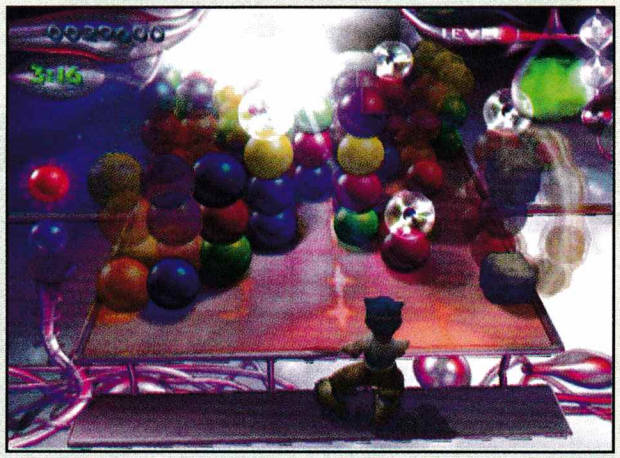
■ greenstreet software ■ www.greenstreetsoftware.com ■ P2 233, 32 MB RAM, 80 MB HDD ■ arcade ■ 1 CD

Преди да се захвана с това заглавие, бях останал с абсолютно погрешното впечетление, че става въпрос за модерен 3D-римейк на аркадната класика Bubble Bobble. Оказа се, че Supper Bubble Pop Extreme всъщност няма нищо общо с нея, освен думата Bubble в заглавието.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Въпросът с класифицирането на жанра на Bubble Pop е доста сложен, може би защото играта никак не прилича на повечето популярни съвременни заглавия. Може би най-доброто определение би било триизмерна неангажираща аркада, в която са важни единствено рефлексът, тренировките и пространственото мислене (също както в Tetris). Всичко това издокарано в съвременни дрешки – с ярка, на моменти направо кичозна графика, приятна музика и звукови ефекти.

Основната цел е последователното успешно преминаване на нивата, които се обявяват за завършени, когато съберете определен брой специални бонуси или всичките разноцветни балони бъдат премахнати. Не можете да махате балони директно, но шарените сфери изчезват, когато три или повече от тях се подредят в права линия (хоризонтално, вертикално или в дълбочина). За да разчистите нивото, изстрелвате допълнителни балони в различни, предварително известни цветове, които винаги се позиционират в долния преден край на колоната срещу вас. Може би това обяснение не звучи достатъчно смислено, но едва ли има по-добро – за да разберете точно за какво става въпрос, трябва да преодолеете предубеждението си към комбинацията от думите Super и Extreme в заглавието и да заиграете играта. Ще установите, че замисълът в основата си е доста елементарен, но се усложнява от голямото количество бонуси и специални елементи.



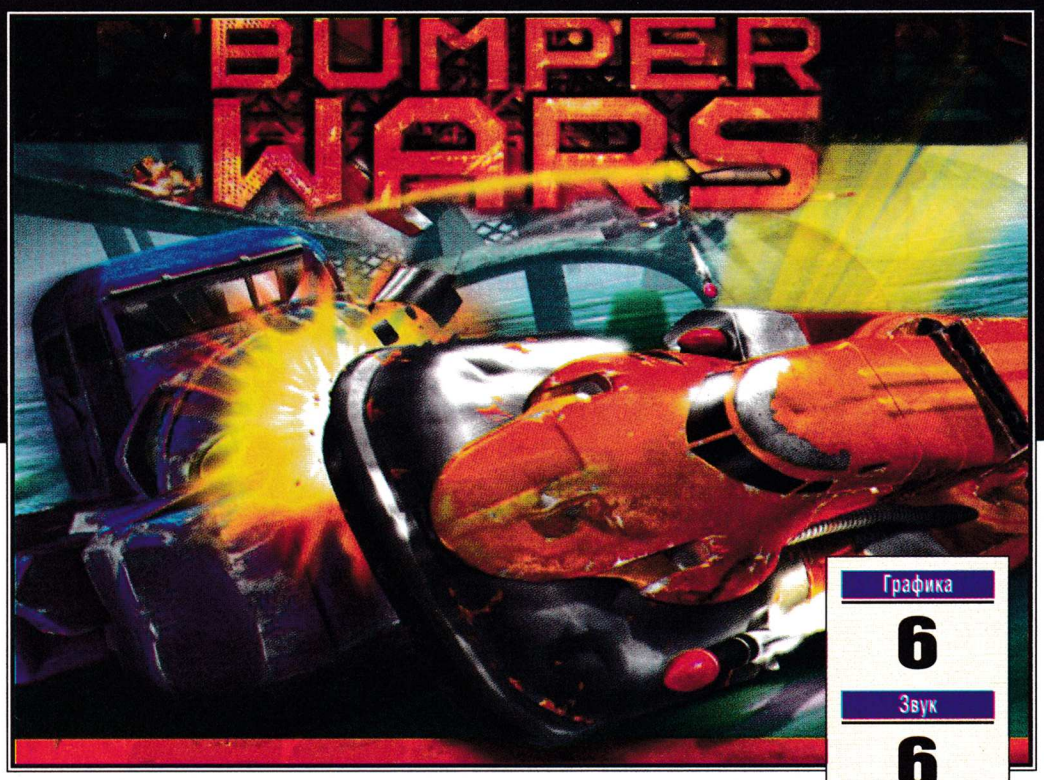
Положението е критично... дали ще успея да събера енергия за mega-power-up?

Може би диско-треската по света е отминала преди поне петнайсетина години, но в Bubble Pop тя е още жива – погледнете картинките и ще разберете за какво става въпрос. Цялата игра създава някакво

странно ретро-купон-джийско настроение -

за това свидетелства дори външният вид на вашия герой – DJ. Всъщност можете да си избирате един от трима персонажи, а когато напреднете, ще отключите и няколко "тайни" героя. Това е чисто естетически избор, тъй като разликите между тях са минимални – например специалното умение за разчистване на балони. Този mega-power-up се използва със задържане на един от клавишите и то само когато съберете достатъчно енергия, идваща от пукането на определен цвят балони – например ако сте избрали герояробот, специалното умение е силова стена, а енергията за него черпите от сините балони.

Играта не е лоша, но надали ще допадне на днешното поколение геймъри. По-вероятно да увлече хората, които по принцип не се палят по компютърни игри, също както Tetris направи едно време. Струва си да отбележа, че се поддържа и състезателен режим на игра за двама души.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	7	7

Destruction Derby в бъдещето

■ Simon & Schuster/Boston Animation ■ www.ssinteractive.com
■ P2 350, 64 RAM, DirectX 8, 3D Video ■ Arcade Racing ■ 1 CD

Как изглеждат гладиаторските битки на бъдещето? Ако се вярва на създателите на новата игра Bumper Wars, те ще се провеждат в силно модернизиран вариант на сегашен лунапарк.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Точно така: лунапарк. И авторите на Bumper Wars дори са се постарали да съчинят сравнително смислено обяснение защо именно лунапарковете в най-общ план и популярните блъскащи се колички в частност са станали прототип на кървавото галактическо шоу. Историята, разказана в интрото, е следната. В нашата галактика освен хората и разни други повече или помалко миролюбиви цивилизации виреят и едни особено напреднали суперсадисти на име Зедаи (нямат нищо общо с джедаите от "Междузвездни войни"). Същите тези Зедаи непрекъснато обикалят населените планети, за да черпят идеи за все по-авангардни мъчения на техните пленници. Един хубав ден те стигат и до Земята, където неочаквано се натъкват на гениална идея. Зедаите виждат един съвсем обикновен американски лунапарк с всичките му екстри. От писъците и крясъците на посетителите те логично заключават, че в съоръжението се помещават особено гадни уреди за мъчение на хора, които ги карат така неистово да издават ужасени звуци. Възторгнатите от находката извънземни решават да реконструират видяното, за да могат да доставят на техните затворници подобни мъки. При това освен от влакчетата на ужасите те особено се впечатляват от количките, които весело се блъскат една в друга и ги превръщат в главна арена на галактически гладиаторски битки. Естествено Зедаите действат със замах и префасонират всичко с авангардните достижения на тяхната технология. Резултатът се нарича Bumper Wars и трябва да бъде

най-садистичното шоу в галактиката

За целта предпазните гуми от колите предвидливо са отстранени, а самите возила от своя страна са екипирани с най-разнообразни уреди за унищожение на противници като лазери, картечници, мини, и ракети.

Дотук нещата са ясни. Зедайските симпатяги си се забавляват да измъчват най-различни същества като ги пускат за участие в организирани специално за целта турнири с колички. Как обаче стигате вие до съмнителното удоволствие да участвате в Bumper Wars? Летите си един ден спокойно из космоса, когато ненадейно сте арестувани от зедайски крайцер. След това вашите нови познайници ви обвиняват във всички възможни земни и неземни грехове и ви осъждат именно на участие в турничето. Възможните изходи от ситуацията са два: или спечелвате всичките 15 минитурнира и си тръгвате с голямата награда под формата на вашия живот, или

Зеленият цвят на имената показва добро здраве, жълтият илюстрира, че съответните противници са ранени, докато червеният демонстрира, че са на един изстрел от смъртта.

Хайде на мелето :) С 2-3 ракети тук могат да се натрупат сериозно количество frag-ове.

загивате геройски на арената, доставяйки удоволствие на Зедаите.

В началото нещата са елементарни

Имате на разположение една доста смешничка като показатели количка, с която трябва да преодолеете първите препятствия. Радостната вест, е че вашите опоненти имат на разположение подобна техника, а освен това точно като вас са новаци в Bumper Wars и стават идеално за пушечно месо. След като минете 2-3 арени, населени с такива противници, получавате достъп до по-могъщи возила, по-разрушителни оръжия и значително по-гадни противници. За да продължите напред в турнира, на всяка арена или трябва да направите определен брой убийства или да съберете предварително зададен брой точки. Точките се дават за всяко точно попадение независимо дали то води до смъртта на вашия опонент или не. Вицът е, че всичко това трябва да се постигне и за точно определен период от време, който никак не е голям. Докато тествах играта, установих, че изпълнението на мисиите, свързани с правенето на frag-ове, е значително полесно от тези, където цел е трупането на точки. Проблемът с точките е многопосочен: от една страна, трябва да събирате доста сериозни количества точки, а от друга, когато вие самите бъдете frag-нати, губите доста от натрупания до момента актив. Така накъде към 6-тата мисия вече трябва да сте

по-бързи от вятъра и прецизни като самата смърт,

за да имате шанс да продължите напред в турнира. Все пак с малко тренировки и внимателния подбор на кола за съответното състезание и това се постига. По арените има разхвърляни бонуси, които най-общо дублират познатото ни от стандартните first person shooter-и. Имате на разположение бонус за ремонт на колата, муниции за вашите оръжия и quad damage. Самите противници не са най-умните възможни, но от третата мисия нататък стават толкова многобройни, че дори само да попаднете по невнимание в някое меле и вече сте труп. В отделни мисии пък садистичните организатори на турнира ви лишават от правото да ползвате оръжия и тогава трябва да убивате противниците само с блъскане. Това на моменти е голямо главоболие, защото враговете бягат от вас като за световно, а в същото време безмилостният часовник, отброяващ времето до края на рунда, си цъка.

След като в един момент минете соловата кампания, ви остават две неща. Можете да си спретнете весел botmatch на произволна арена или пък да се пробвате да поиграете в мрежа. Предвид симпатично направените арени и доста разнообразните коли последната опция е доста интересна и Bumper Wars има някакъв шанс поне за малко да откъсне някои и друг геймър от Counter-Strike-а.

Иначе като графика и звук творбата на Simon & Schuster и Boston Animation е средна хубост. Графиката е търпима, но не предлага никакви невиждани красоти. Особено от сравнително постните 3D-модели на колите има какво да се желае. Същото важи и за звука, който включва приличен говор, посредствени ефекти за оръжията и доста приятна агресивна музика, която добре пасва на бързия екшън на екрана.

Поредната жертва на моята картечница.

Плюсове:

- Забавен аркаден геймплей.
- Добре направени арени.
- Агресивна музика.
- Умерени системни изисквания.

Минуси:

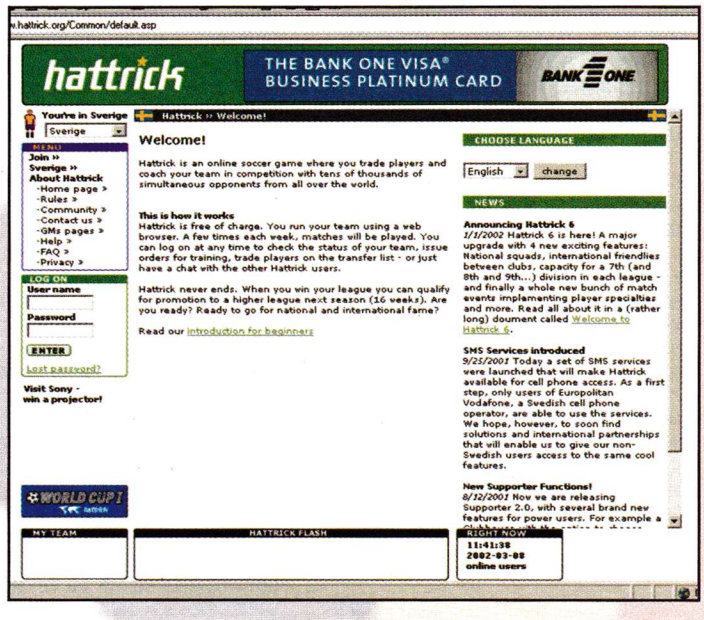
- Изкуственият интелект би могъл да е по-добър.
- Графиката е посредствена.
- Единственото, което можете да променяте по колите, е цветът.

Положителното във всичко това е, че системните изисквания също са средна хубост. Bumper Wars е една от малкото игри напоследък, които не изискват гигахерцов процесор и видеокарта от последно поколение, за да вървят като хората на високи разделителни способности, а това не е малко достойнство. Още повече, че геймплеят е приятен и поне за ден-два развлечението в шантавия гладиаторски турнир ви е гарантирано.

Headoff Gaming Club
PC Mania Club
fun.club
Cyber Zone
Axel
Allien's club
Gigs Clan
Катания 99
Hangar 18
Spider Net
ElmetNet
Маската Z
The X-Files
Inferno
Южен кръст

Онлайн МЕНИДЖЪРИ

■ www.hattrick.org ■ www.itsagoal.com



След поредната порция онлайн изживявания, предложени ви от Planetarion и Ferion, ви се иска да се отдадете на малко футболни емоции. Отегчено започвате да търсите някое старо CD, проядено от лазерен четец, на което пише Championship Manager или FIFA 2002. Е, можете да си спестите труда, защото в интернет освен стратегии има и една друга порода животни – онлайн мениджърите.

Орлин Ялнъзов
orlinator@top.bg

Преди изобщо да започнете да играете някоя игра от този тип, трябва да притежавате три качества: любов към спорта, към симулациите на треньор (или както казва колегата Петров, който разцъква BPL – на боса на второ ниво) и известен опит в онлайн игрите. На два адреса – www.itsagoal.com и www.hattrick.org, можете да намерите такива игри. Първо трябва набързо да попълните своето име, e-mail и името на фиктивния ви отбор. След това ще можете да се впуснете в приключения по виртуалните стадиони...

Ще започна дисекцията с обект на име Itsagoal. Регистрацията е проста – избирате си име на отбора (не можете да играете с реалносъществуващи тимове), своето име и т.н – стандартни детайли. Не се отчайвайте, ако попаднете в много долна дивизия. Това не е фактор за успеха ви. Доколкото знам, водачът в световната ранглиста в момента е на осмо място. Както може да се очаква, ще започнете със слаби играчи с измислени имена, които под вашето мъдро ръководство ще станат световноизвестни играчи (за съжаление имената им няма да се променят). След регистрацията ще можете веднага да започнете да играете. Съветвам ви да поразгледате наоколо, да си наредите състава и да си дадете разпоредбите и т.н, защото още същата вечер е първият ви мач. Да, точно така, за разлика от обикновените компютърни мениджъри, тук всяка вечер доста късно (или рано, зависи от гледната точка) се играят мачовете. Вероятно в този момент повечето от вас казват "Аз ли ще им ставам в 100 часа да им играя мачовете?". Е, ако толкова се натискате, си ставайте, но в повечето случаи благородната задача да ръководи тима ви по време на мача ще получи асистентът ви. Тази добра личност ще се грижи да бъдете осведомявани редовно за новините – кой от мачовете ще се дава по телевизията, доколко разораното поле, което местните жители с присмех наричат "стадион", е в добра кондиция, след колко време изтичат договорите на вашите футболисти и т.н. Искрено ви съветвам да

четете тези съобщения, защото в един момент може да се окаже, че сте загазили яко, а не знаете

Това съвсем накратко описва геймплея. Сега нека се занимаем със специфичните особености и устройството на играта. Тук в голяма степен липсва реализъм. От факта, че вашите играчи играят всеки божи ден, би следвало те да са доста уморени. Ала не, те явно са ветерани от вой-

СРАВНЕНИЕ

Itsagoal	Hattrick
Безплатна игра	Безплатна с доплащане за някои ненужни услуги
Мачовете са късно вечер	Мачовете се играят около 9 часа вечерта
Голяма динамика	Не особено динамична
Нереалистична	Реалистична
Започвате в много долна дивизия	Започвате в четвърта или пета дивизия и имате шанс някой ден да бъдете шампиони
Сайтът е сравнително бавен, но с красив дизайн	Сайтът е бърз с доста изчистен дизайн
Интерфейсът на места е объркан, но пък е много красив	Интерфейсът е добре направен, но не впечатлява с нищо
Може да бъде поле за изява на по-неопитни играчи	Винаги можете да намерите предизвикателство
Много добра игра	**Много добра игра**

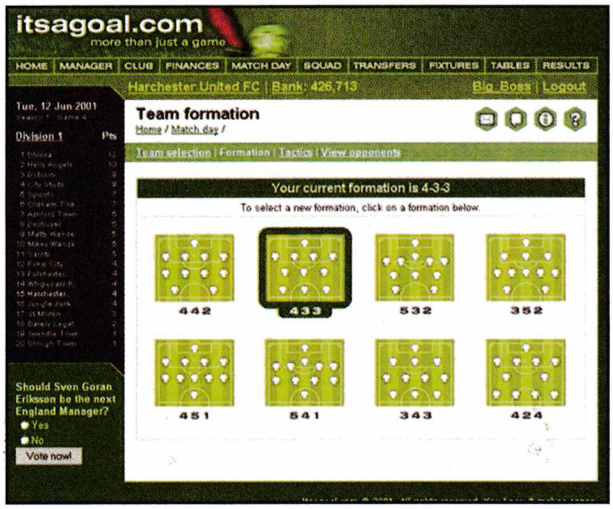
ната, тъй като могат да играят със седмици без почивка. Друго нещо, което в малка или голяма степен дразни, са някои особености на интерфейса. Макар и страхотен като вид (иконките са култови!), той е доста нелогично подреден. В стремежа си да предпазят новобранците от оцвъкване, създателите са постигнали доста, но на всеки мениджър му е неприятно, когато му заявят, че няма право да купува играчи, защото е неопитен. Сайтът е и доста бавен, но това не е фатално. И след тези ругателни слова, бих искал да завърша с нещо оптимистично, особено за тези, които са към с времето – Itsagoal може да се играе успешно с логване веднъж на три-четири дни. Лично за мен това е голямо преимущество, тъй като не всеки може да си позволи да се логва по пет пъти на ден. Друго добро качество на играта е красотата, която направо е впечатляваща за онлайн игра. Според мен, макар и доста по-непопулярна от Hattrick, Itsagoal е не по-лоша, а в някои отношения дори бие имената си конкурент.

И след като представих сравнително по-неизвестната игра, време е да ви запозная с най-стария представител на жанра. Hattrick е създадена преди повече от 5 години, като през цялото време от мъглива 1996 г. до днес бележи забележителен успех, а играчите постоянно растат като брой. Факт е, че сайтът е забележително по-бърз и е доста по-професионално направен от този на Itsagoal. За радост идеята все още не е комерсиализирана, макар и някои допълнителни екстри да се плащат (например определянето на цветовете на вашия отбор). Сайтът си е направен на флаш, като си има и екстрички като пейджър и местенце, на което е публикувано името и дивизията на вашият отбор. След като завършите изключително приятната процедура по регистрирането, ще можете да поемете контрол върху своите питомци. В началото те са произволно наредени по постовете. Както може и да се очаква, качествата им хич не са добри. Тук е мястото да спомена, че ако се включите сега, ще уцелите удобен момент, тъй като сравнително малко от мачовете ви ще бъдат с Simulated result тоест – ще имате възможност да си изиграете най-прилежно мачовете от началото на сезона. Отборите са разделени на няколко големи дивизии, които пък имат в себе си стотици поддивизии. Ако имате късмет и не се паднете със силни противници, можете да се надявате дори на promotion.

Мачовете тук са всяка неделя, а приятелските мачове и тези от купата се играят в сряда

Ето защо в Hattrick няма чак такава динамика. Като компенсация авторите са се задълбали и са изработили подробни характеристики на всички в отбора ви. Заради сравнително ранния час на мачовете ще можете да ръководите отбора си в по-важните срещи. Бих искал да кажа, че не препоръчвам играта на новаци в компютърните мениджъри – ще се срещнете със силни опоненти, които няма да се дадат лесно. И тук присъства помощ, като освен под формата на manual, вие ще я получавате и като e-mail от своя асистент, който иска да ви помогне да се ориентирате в новия отбор. Един друг съвет – организирайте си често приятелски мачове. Така ще осигурите поле за изява на по-младите футболисти и ще можете да поекспериментирате със състава си. За съжаление при разделянето на играчите по дивизии не е включена България, така че ще трябва да се включите в първенството на някоя по-западна държава.

Дължен съм да засегна и още един интересен аспект от двете игри – community-то. Както може и да се очаква, в Hattrick той е по-развит. Старите фенове често си припомнят епични сблъсъци на игрището. Във форумите можете да си намерите занимание, което ще допълни и без това прекрасното впечатление от самата игра. Повечето играчи имат и богата обща култура, но



както винаги, и тук присъстват флудъри и спамъри. От друга страна, в Itsagoal идеята за обществото около играта не е чак толкова важна. Една от причините вероятно е не особено големият брой на участници, който поне за този момент не ви позволява да се разгърнете. Въпреки това е интересна опцията за реалновремеви чат с други мениджъри и тази за коментар на най-различни резултати.

За да приключа тази статия, бих искал да кажа, че независимо на кой от двата мениджъра се спрете, няма да направите грешка. И двата носят еднакво удоволствие, и ако имате време искрено ви препоръчвам да се включите и в двата. Ако наистина сте почитатели на хубавата игра, наречена футбол, ще имате неограничен брой часове невероятно удоволствие.

Ах, този футбол

Kick Off 2002

■ ANKO / Aklaim ■ www.ko-gathering.com
■ PII 300 MHz, 32 MB RAM, 3D Video ■ arcade sports ■ 1 CD

Отсега заваляха наказателните картони.

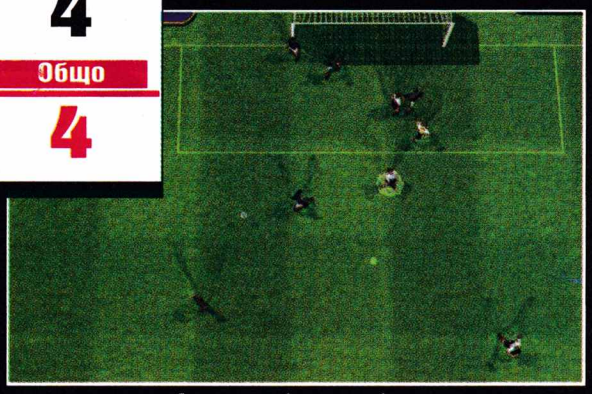
В добрите стари дни на 386-те, игрите бяха малки, прости и невероятно увлекателни. При игрите на тема футбол никой не си представяше реалистичните симулации на съвремието ни (или по-конкретно творенията на EA Sports). Най-просто гледката можеше да се опише така: голямо зелено, с малки човечета по него и бяло, бързо движещо се кръгче. Моят най-силен спомен е от една игричка на име Sensible Soccer. Играта беше революционна – футболистите имаха различни цветове на косите и кожата. Имаше няколко вида терени, включително снежен. Отборите бяха нечувано много и разнообразието от футболисти беше огромно. Най-готиното в геймплея беше невероятната възможност да правите фалцове и други красоти.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Тия неща ги казвам, не за да си запълня мястото, а просто защото това, за което ще ви разкажа, на пръв поглед се опитва да пресъздаде атмосферата на Sensible Soccer. Както изглежда обаче, Kick-Off 2002 отстъпва много на тази любима моя игра от близкото минало. Съжалявам, че трябва да го кажа, но положението е трагично. Почти се върнах в добрите стари времена. Съвсем малко не ми достигна. Съвсем малко...

Ще карам по същество – на първо място футболистите са измислени. Това е дразнещо, но не е болка за умиране, още повече, че има редактор, чрез който може да поправите тази несправедливост. Вторият проблем е дори по-прост – само национални отбори. Отново решима задача благодарение на редактора, но в крайна сметка ще прекарате повече време в правенето на отбори, отколкото с футбол. Играчите нямат пълен контрол над топката, точно както беше в Sensible Soccer, но там, ако знаете как да играете, може да правите почти всичко. Kick-Off е абсолютно неконтролируема. Шутовете се получават много странно. Ако задържите бутона за стрелба, човечето с топката се заковава на място (като топката залепва за него по много странен начин) и заема някаква стойка, сякаш ще изстрелва междуконтинентална ракета. В момента, в който пуснете бутона, топката се изстрелва по тревата и най-често в неочаквана посока. Единствено при изпълнението на фаулове усещам някакъв контрол над ситуацията и може би това е най-добре направеният момент. Понеже не обичам приятелските мачове, исках да си пусна някакъв турнир. Създирам бутона "World Cup" и с искрица надежда цъквам върху него. И какво намирам – цялата програма на турнира трябва да бъде изработена от мен. Това не е никак лошо, но какво щеше да им коства да направят и турнира, който ще се състои тази година. Смятам, че не е нужно да знам всички участващи отбори, за да мога да играя. Същото е положението и в квалификациите, и в другите турнири.

Графика	7
Звук	7
Геймплей	4
Общо	4



От такива разбъркания обикновено нищо не излиза.

Проблем има и с управлението

Създателите са решили, че най-удачните бутони са стрелките и "контрол". Да, обаче на повечето клавиатури тези бутони взаимно се блокират, а няма опция за преконфигуриране. Друго досадно нещо е, че всеки път щом влезете в играта, ще трябва да правите всички настройки по правилата, графиката и т.н. Не знам по какви причини, но въведената от потребителя конфигурация, бързо бива "забравена".

Графично играта изглежда много приятно. Музиката е разнообразна и динамична. Като други плюсове мога да изтъкна режима на тренировки, при който може да свиквате да изпълнявате корнери, преки свободни удари и дузпи, както и свободна тренировка.

В заключение ще опиша една случка, която ми се стори колкото странна, толкова и комична. Пуснах си тренировка на преки свободни удари. Всичко изглежда наред. Няколко пъти обаче неволно фаулирах противника, непосредствено след изстрела. И тук идва изненадата. Независимо кой играч нарушава правилата, съдията отива при вратаря на противника и му показва жълт картон или му държи конско. След няколко такива изпълнения, пазачът на вражеската врата напусна играта и на негово място влезе резервата (не видях да вадят полеви играч, но в крайна сметка това е само тренировка). И това преживях, без особено да се трогна. Следващата сцена обаче ме хвърли в нокдаун. След поредното нарушение от моя страна, съдията изтърча гневно до скамейката на резервите и извади нов картон за вратаря...

EA SPORTS TIGER WOODS PGA TOUR 2002

А казват, че голфът бил скучен спорт за застаряващи богаташи...

■ EA Sports ■ tiger2002.ea.com ■ PII- 400, 64 MB RAM ■ Sports ■ 2 CD

Той е чернокож.
Той разчупи консервативните традиции в PGA.
Той е само на 26 години, но постигна невероятни успехи.
Той е Tiger Woods и ще ви отведе в света на голфа, където концентрацията и прецизността са решаващи...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

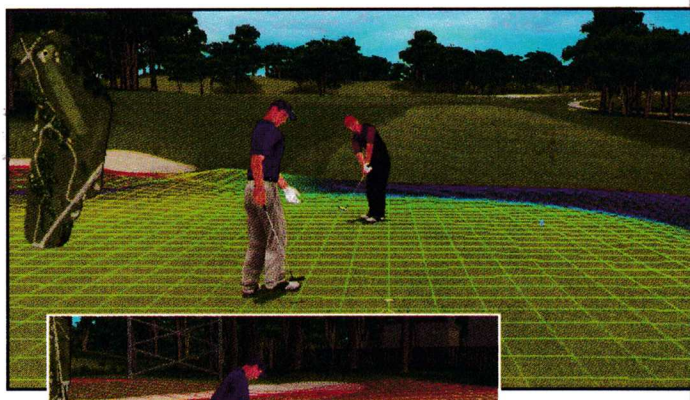
Поредното издание на най-популярната голф-симулация е предназначено за познавачи и заклети фенове. Въпреки че почитателите на виртуалния голф у нас се броят на пръсти, по света положението е различно.

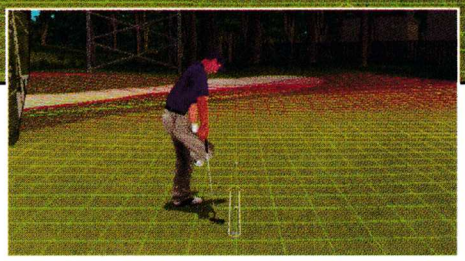
Голфът и компютрите вървят ръка за ръка от доста време. Интересно е да се отбележи, че тези игри винаги са се отличавали с прекрасно графично оформление и то при съвсем умерени системни изисквания. По подобен начин стоят нещата и в Tiger Woods PGA TOUR 2002. Като цяло играта е истинско удоволствие за окото. Дизайнерите са успели да пресъздадат голф-игрищата с невероятна прецизност. За да постигнат максимален реализъм в размерите и релефа при моделирането на всяко едно от трасетата те са използвали GPS-технология. Тук ще откриете четири нови игрища. Това са Poppy Hills, Royal Birkdale, Spyglass Hill и The Prince Course. Като допълнение към играта е разработен така нареченият Course Architect, с чиято помощ можете да създадете игрище, което да отговаря на вашите желания. Детайлността и фотореализмът при изграждането на моделите на състезателите и различните обекти в тази симулация са на страхотно равнище. Разбира се, за да се насладите на всички визуални прелести, ще трябва да разполагате с машина, значително надхвърляща посочените минимални изисквания.

На този етап Tiger Woods PGA TOUR 2002 е най-пълната и най-богатата като възможности голф-симулация.

КОЙ Е TIGER WOODS?

Истинското му име е Eldrick Woods. Роден е на 30 декември 1975 година в Cypress, Калифорния. Участва за първи път в професионално състезание на 16 годишна възраст (1992 година). В своята кариера като професионалист печели повече от 40 турнира, като 29 от тях са от веригата състезания на PGA (Професионална голф асоциация). Първенец по доходи от спечелени турнири за цялата история на PGA. Личният сайт на състезателя е www.tigerwoods.com и в него ще намерите много допълнителна информация за неговата биография и постижения.



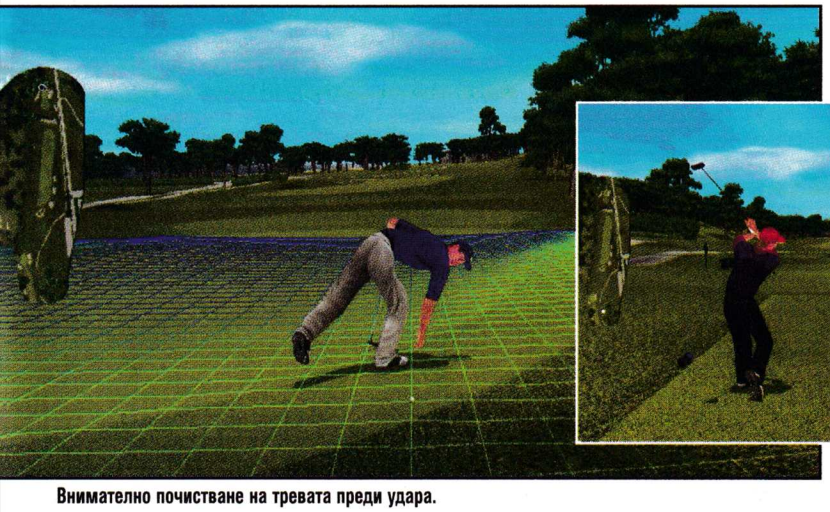


Пак ли някой е пускал кучето си да се разхожда по игрището?

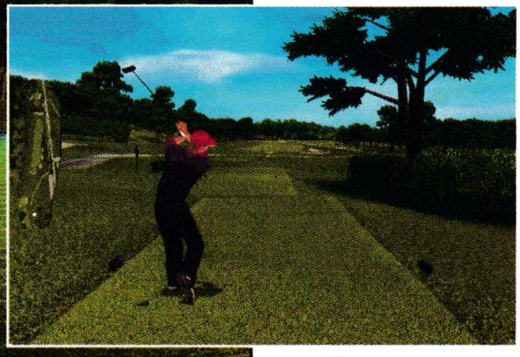
Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Освен звездата Tiger Woods, тук ще намерите още някои от най-популярните състезатели и ще имате невероятния шанс да се потопите във всевъзможни вариации (16 на брой) за състезания и турнири в този забавен и атрактивен спорт. Опциите за игра започват от тренировките, предназначени за начинаещи и стигат до шампионата за майсторите. Радващо е, че EA Sports са помислили сериозно и са положили съответните усилия, така че да направят играта възможна и за новаците. За целта са предвидени множество облекчения. Това не е случайно, тъй като постигането на прецизност в ударите е задача с повишена трудност. Причините са както в специфичното управление, така и в необходимостта от точна и адекватна преценка на множество фактори като разстоянието до дупката, избора на подходящ стик, отчитане на скоростта и посоката на вятъра, видът и силата на удара, релефа на терена и много други. От вашите способности, опит и знания за голфа като игра зависи дали ще оставите компютърът да свърши голяма част от работата или ще пробвате вашата собствена преценка.

Тази спортна симулация на EA Sports не е предназначена за хората, които смятат, че голфът не е нищо друго освен популярен модел на Фолксваген. Tiger Woods PGA TOUR 2002 едва ли ще се хареса и на тези, чиято геймърска култура започва и завършва с безкрайното "блъскане" на едни и същи игри като Star Craft, Quake или Counter-Strike.



Внимателно почистване на тревата преди удара.



Първи удар, а дупката е толкова далеч...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Най-добрата игра за скейтбординг на всички времена се завръща...

■ Activision/Neversoft ■ www.activision.com ■ Extreme Sports

Няма да е пресилено, ако кажем, че с излизането си Tony Hawks's Pro Skater напълно промени представата на геймърската общност за скейтбординга, един от най-атрактивните екстремни спортове. Neversoft по невиждан дотогава начин бяха успели да съчетаят достъпен геймплей със забавна mission-ориентирана структура на нивата, което гарантираше, че отрочето им ще се играе значително по-дълго от стандартните представители на този жанр. Tony Hawk's Pro Skater се превърна в златна мина за създателите си, които с нея успяха да създадат напълно уникален геймплей.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

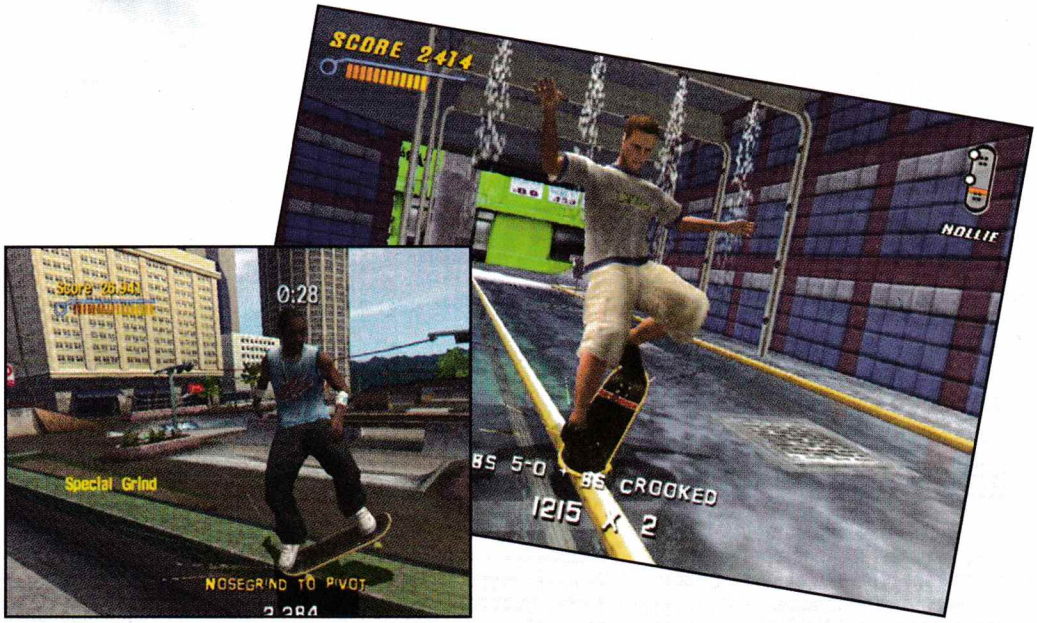
Скоро неизбежно се появи вълна от стотици клонинги, които се опираха на успешната концепция с екстремните спортове и на концепцията на Tony Hawk, макар че никоя от тях не успя да постигне успехите на г-н Хоук. Последвалото продължение в края на 2000 г. окончателно затвърди успеха и превърна поредицата в новия еталон при този тип спортни игри. Дали с третата част на Tony Hawk's Pro Skater все още е възможно да се подобри нещо, дали отново може да бъде възродена магията?

Отговор на това се надявам да получите в тази статия, която се базира на моите богати впечатления от PS2-версията на играта. В списанието решихме да прибегнем към тази стъпка поради факта, че PC-вариантът на Tony Hawk's Pro Skater 3 се забави, а и аз лично не смятам, че между двете версии ще има големи разлики. В следващия брой ще ви информираме дали все пак няма някакви по-съществени различия в компютърния Tony Hawk спрямо конзолния му брат.

Откровено казано, ровейки из мрежата, така и не успях да намеря дори едно професионално ревю за играта, в което тя да не бе получила перфектната оценка във всички категории. Действително, колкото и да ми се струваше трудно да повярвам преди излизането на Tony Hawk 3, че е възможно да бъде надмината невероятната втора част, трябва да призная, че Pro Skater 3 е постигнала внушителен баланс между старите и новите елементи и кара предишните две части да изглеждат безнадеждно остаряли и ненужни. Да, оценките за играта не са завишени, имайки предвид, че това е може би втората най-добра игра за PlayStation 2 след Grand Theft Auto 3, а вероятно и PC-

феновете няма да пропуснат да ѝ отдадат нужната почит.

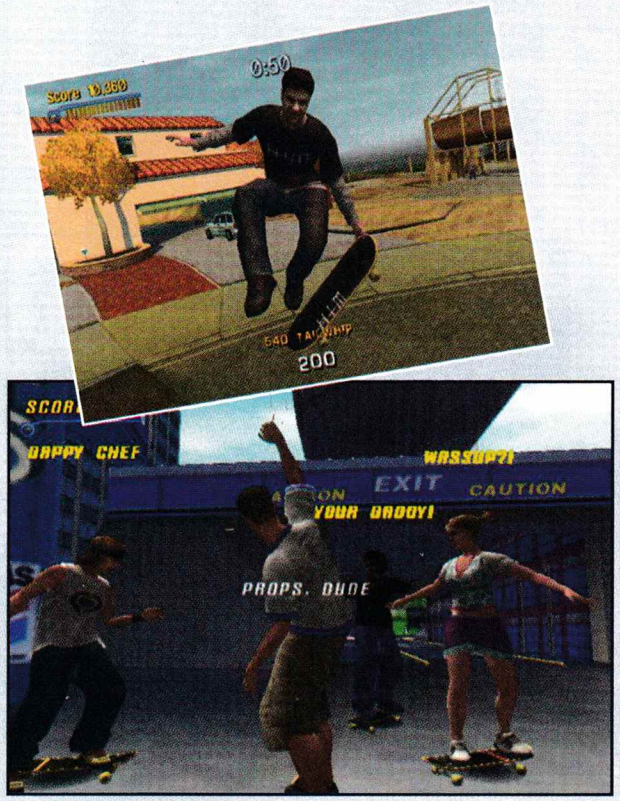
Ако за първи път се сблъсквате с Tony Hawk's Pro Skater, ето за какво става дума: в играта се озовавате в новеничките, неизтъркани кецове на талантлив, но все още "зелен" скейтър, който се стреми към върховете на професионалната кариера (и най-вече към щедри спонсори, които да напълнят широките джобчета на размъкнатите му гащета). За да прогресирате и да "отключвате" нови нива, трябва да изпълнявате определени задачи, които тестват вашия майсторлък и уменията ви на райдър. Това със сигурност не е най-акуратната симулация на скейтбординг в света и физичния модел (може да изненада дори Джет Ли) ви позволява да правите неща, в сравнение с които коронният номер на Тони Хоук -



900-градусовото завъртане изглежда банално

Целта обаче не е реализмът, а забавата, нали?! Ако искате 100% реализъм, отидете да си трошите кокалите навън.

За новаците е силно препоръчителен т.нар. Tutorial mode, в който негово скейтърско величие, самият Тони Хоук ви въвежда в базисните трикове като оли-та и грайндове. Tutorial-ът обаче е полезен и за Pro Skater-ветераните, защото в него е обяснен принципът на новото "revert"-движение. Revert е бързо завъртане на 180 градуса, което се прави, точно когато дъската докосне рампата, след като се спускате от vert или lip-трикове. По този начин сега играта ви позволява да правите практически безкрайни серии от трикове без да спирате. Възможността да направите комбо тук е увеличена многократно и сега можете да превключвате от един грайнд на друг без да напускате парапета. Точно както manual-движението революционизира Tony Hawk 2, сега същото прави "revert" за Tony Hawk 3. Revert ви позволява да съчетаете всичките си движения в серия, независимо дали на стрийт или vert-скейтинг.



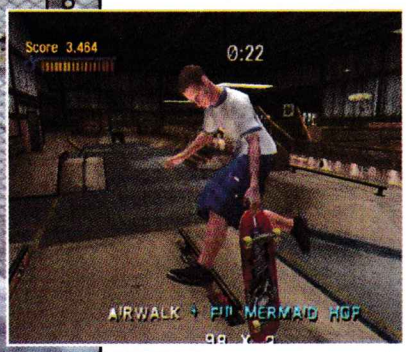
Lip-триковете също са значително подобрени с въвеждането на т.нар. lip balance meter, с чиято помощ вече можете да намажете адски много точки в зависимост от това, колко задържите движението.

След като изкарате или пък пропуснете tutorial-а, е време да си изберете подходящ райдър. В Tony Hawk's Pro Skater 3 отново присъстват всички звезди на скейтбординга, които вече добре познаваме от предишните игри като освен Тони Хоук, тук отново са включени незабравимия Стийв Кабалеро, Ерик Костън, Джейми Томас, Бъки Лейсек, Чад Мъска, Андрю Рейнълдс и Елиса Стиймър. Единственият, който липсва, е легендата Боб Бърнкуист (присъстващ в първите две части), който сега е включен в скейт играта на ESPN. Той е заменен с един комичен персонаж – олигофрена Бам Маргера, който всички познават от скандалното шоу на MTV – "Jackass". Все пак е възможно да не харесате нито едно от тези величия. Тогава просто можете да си направите сами своето виртуално алтер его, избирайки сред стотици различни опции за лица, цвят на кожата, прическа, височина и тегло. Освен това можете да нагласяте екипировката си от суечърите, панталонките, шортите, обувките и чорапките до всевъзможни видове каски, очила, шапки, татуировки, часовници, гривни и какво ли още не. Да си създадете райдър, който да наподобява вас, въобще не е толкова трудно и опциите са толкова много, че Neversoft са дали зелена светлина дори на най-ексцентричните от вас, които искат да карат с каубойски шапки на главите или с пиратска превръзка на окото.

Препоръчва се на Барби-фенове и екстремни фетишисти

Това ме навежда на мисълта, че вече можете да си правите и жени скейтърки. Тази възможност не остана незабелязана и наскоро усърдни Tony Hawk-маниаци успяха да създадат модел на Лара Крофт, който бързо се превърна в хит сред почитателите на играта.

След като приключите с всички тези бъзикни, ще можете както и в предишните части да си бръждите на спокойствие във freemode или да



се включите в значително по-интересния и леко подновен career mode, в който изпълняването на задачи и правенето на трикове вече не ви носи финансови облаги (нови дъски и иконки за повишаване на уменията ви вече се намират из нивата).

В Tony Hawk's Pro Skater 3 има общо 9 нива и те са значително по-големи, по-красиви и по-интерактивни от тези в предшественика. Някои от тях са си съвсем истински места като Skate Island, закрит скейт-парк на остров Родезия, докато други са доста по необикновени и включват спокоен квартал в покрайнините на голям град, леярна, летище, заснежен канадски парк в близост до гора и... Лос Анджелис. Повечето от тези нива са наистина огромни и изключително интерактивни: прекрасен пример в това отношение е Лос Анджелис, където едно земетресение събаря магистрала и така получавате допълнителни места за каране.

Както и преди, има 9 различни вида задачи, които да изпълнявате, сред които отново фигурират събирането на буквичките, които образуват думата SKATE, печеленето на златни медали в състезанията, търсенето на скритата видеокасета, която обикновено е на места, които никой нормален тип не би помислил за достъпни, изпълняване на точно определени трикове и три съревнования за точки. Истинският чар на Tony Hawk 3 обаче се крие в някои изключително забавни и нестандартни задачи, които трябва да изпълнявате по време на мисиите. Те са направени с изключително много хумор и интеракция между персонажите. Така например в Канада трябва да разкажете играта (засипвайки го със сняг) на един особено гаден гамен, който хвърля снежни топки и тероризира местната младеж,

в леярната пък трябва да измокрите старшия,

по-късно, да изчистите клони, които блокират сателитен сигнал, да подпомогнете ченгетата на Ел Ей при залавянето на престъпник във високоскоростно преследване или да спасите Чък, който е залепил езика си за един замръзнал стълб (спомнете си същата сцена с кретена Джеф Дениълс в "От глупав, поглупав"). Тези сценки допринасят изключително много за атмосферата на играта и са адски оригинални.

Плюсове:
- супер-графика
- големи нива
- бърз геймплей

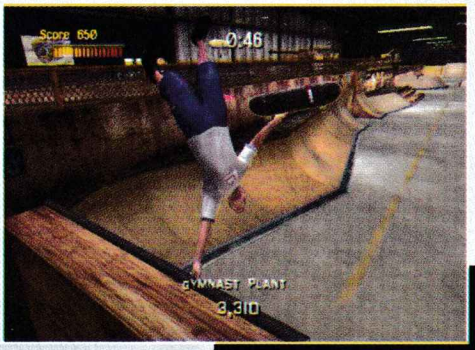
Минуси:
- принципно нищо ново
- в единична игра THPS3 може да бъде завършена доста бързо

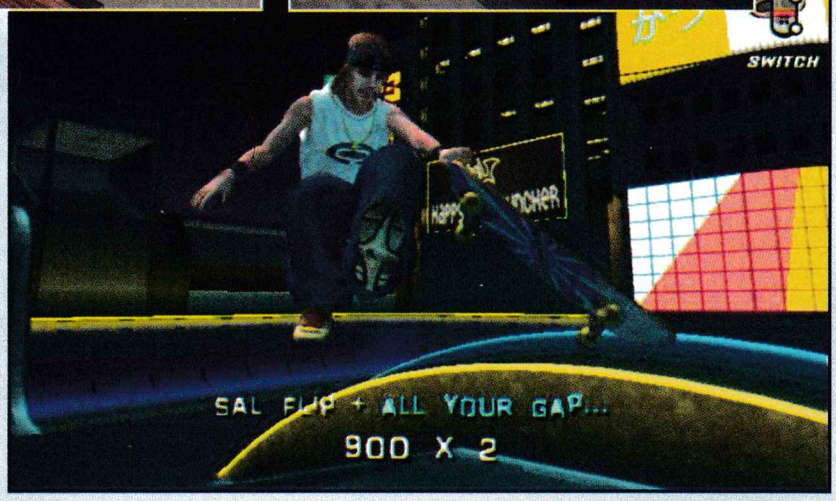
Фактът, че много от тези задачи се променя в зависимост от избора ви на скейтър, е значителна мотивация да преигравате Tony Hawk 3 повече от веднъж.

Ако включените в играта терени не ви задоволяват, можете да си направите свои собствени с помощта на приложения към играта "парк-дизайнер", в който макар че няма да намерите всички елементи на нивата от кампанията, изкарва повече от задоволителни резултати.

Макар че единичната игра е изключително забавна и едва ли ще ви писне бързо, ви препоръчвам да опитате Tony Hawk 3 и в мултиплейър. В режима Graffiti напр. всеки скейтър се стреми да "завладее" повече територии, които маркира, правейки трикове върху тях (тогава съответното място се оцветява в неговия цвят). В King of the hill пък всеки се старае да докопа короната и да я задържи за определено време. Slap! е детмач-вариантът в Tony Hawk: карате си из нивото и търсите други скейтъри, с които да се сблъскате почти като в рицарски дуел. Набралият по-голяма скорост райдър изблъсква другия и печели една точка. Победител е този, който има най-много точки.

Графиката е драстично подобрена спрямо предишната част и вече е





ЛЮБОПИТНО

■ Само летенето може да доставя по-голямо удоволствие от това да караш скейтборд, си мислех, когато бях мальк. Тогава моя милост направи първите си и последни опити в този екстремен спорт с една допотопна руска дъска, която беше по-подходяща за оръжие в улични мелета, отколкото за сериозно каране. Целият фарс завърши с няколко охлузвания и изричното ми решение занапред да изпробвам границите на гравитацията по възможност само пред монитора.

По същото това време - преди около 15 години - в другия край на света едно недодялано и странно изглеждащо хлапе на име Тони Хоук превзе скейт-сцената със своя неоспорим талант. Той започна да прави с дъската си, снабдена с четири малки колелца неща, които никой не бе виждал до този момент. Когато всички скейтъри правеха 360-градусовото завъртане, той правеше 720. По времето, когато повечето професионалисти наваксаха този пропуск, Тони направи легендарните 900 градуса и доказа, че почти няма невъзможни трикове в този спорт. С него скейтбордингът се превърна в мейнстрийм-спорт. Без хора като него, екстремните спортове още щяха да останат на ниво кварталните площадки и задните дворове в големите градове. Тони Хоук революционизира света на скейта, точно както поредицата на Neversoft и Activision Tony Hawk Pro Skater революционизира света на игрите.

изключително реалистична. Анимациите при правенето на трикове и падане са по-плавни и флуидни от всякога. Специално

бруталните анимации при падане са толкова осезателни и болезнени (на това отгоре и кървави),

че ще изпитате болка сякаш самите вие сте се размазали зверски.

Саундтракът към играта отново е събрал изключително пъстра стилова подборка от хитови изпълнители. Ще намерите парчета на Motorhead, KRS-One, Alien Ant Farm и Redman. Авторите са се постарали да задоволят всички вкусове, затова компилацията включва както поп, така и грънндж, алтърнатив и пънк-рок.

За страхотната атмосферата в играта изключително въздействие оказват и превъзходните звукови ефекти (свръхреалистично са пресъздадени звуците, които се чуват, когато карате по различни повърхности и настилки), както и гласовете на други скейтъри или пък случайни минувачи.

Нивата по принцип са наводнени със зяпачи, които изглежда нямат друга работа освен да коментират вашите умения или да се подиграват на некадърността ви, когато се изръсите ефектно.

Геймплеят на Tony Hawk's Pro Skater 3 е изключително добре балансиран. Той е еднакво добре пригоден както за начинаещите и сакатлъците, така и за скейт-боговете, които ще получат своето предизвикателство. На по-горните нива играта става доволно трудна, но никога толкова, че да ви възпрепятства да отключите следващата местност. Третата част от поредицата заслужава адмирации, че е поставила удоволствието на пиедестал. Със скрити герои и нива, всевъзможни награди и шантави чийтове след всяко превъртане на career mode, Tony Hawk 3 ви предлага всевъзможни стимули за многократно преиграване.

В заключение ще кажа, че не е нужно задължително да имате вкъщи дизайнерска дъска, да се влачите с размъкнати джинси, възширокі суечъри и да слушате пънк-рок, за да харесате тази игра. Очарованието й се крие в това, че е достъпна за абсолютно всички и може да ги запали независимо от интересите им и отношението им към екстремните спортове. Tony Hawk's Pro Skater 3 не само съчетава всички пристрастяващи геймплей елементи на предшествениците си, но внася и някои удачни нововъведения. Това е не само най-забележителната игра в поредицата, но безспорно и най-добрата от всички игри с екстремни спортове.

ПРОМОЦИЯ

само за гейм и интернет клубове

сп. PC CLUB предлага специална рекламна тарифа

300 лева — за цяла страница

170 лева — за половин страница

Вашето предимство с PC Club:

- Реклама в най-голямото българско геймърско списание.
- Хиляди геймъри ще научат за вашия клуб.
- Най-изгодна цена в специализираната преса.
- Високо качество на печата.
- Допълнителни отстъпки при дългосрочни договори.

За контакти: тел. 9602209, 9602214; e-mail: pcclub@pcclub-bg.com

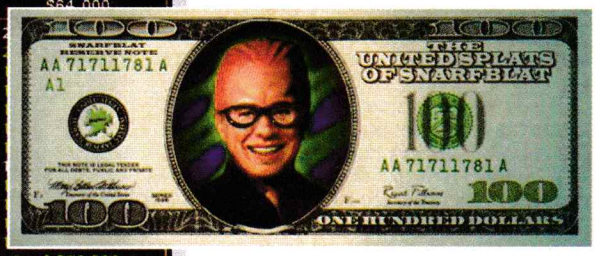
Who Wants to be a Gazillionaire?

Пародия на популярното телевизионно шоу

■ SnarfBlat ■ www.snarfblat.com
■ P133, 16 MB RAM, 40 MB HDD ■ trivia ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	4	3	3

Дори от такава игра можем да си обогатим общата култура.



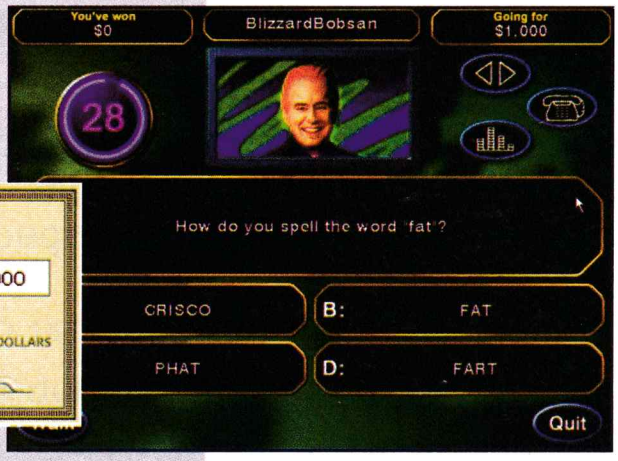
Начална грамотност по Photoshop – как се прави грозноват колаж...

Кой иска да бъде Газилионер? Да участва в нашето телевизионно, пардон – компютърно шоу и с помощта на познанията и късмета си да се пребори с противния, жалък, сипещ грубости и обиди, оранжевокос водещ за колосалната сума от 1 Газилион долара! Колко е това? Единица с колкото си пожелаете нули след нея – изобщо, повече, отколкото бихте могли да похарчите или дори да си представите...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Who Wants to be a Gazillionaire е игра, която пародира телевизионното игрово шоу, известно у нас под името "Стани Богат". Логиката на авторите от SnarfBlat е ясна – "След като разни лесни за правене игрички от сорта на Who Wants to be a Millionaire могат да се преиздават в нови и нови версии и с месеци наред да заемат челните места в американските класации, защо и ние да не хапнем парченце от пая, при това без да плащаме никакви авторски права и лицензни такси? Ще скалъпим нещо като игра със същите правила за две седмици, ще съберем няколкостотин въпроса, ще сменим една-две букви заглавието и ще го продаваме като пародия, та да не могат да ни осъдят." Речено-сторено! Така се родила и настоящата "гениална творба", която по мое мнение се проваля безусловно по всички параграфи – включително и по отношение на хумора. А авторите SnarfBlat нищо чудно все пак да са ги осъдили, защото поне аз не успях да вляза в уебсайта им, а единствената информация, която открих за тях, е че са създали още една игра – Fish's Revenge – риболовен симулатор, в който гигантска риба лови плуващите в езерото хора... Но нека не се отклоняваме повече от темата на статията, а се върнем на съществения въпрос

Първите въпроси са от този сорт.



Толкова много пари не могат да се спечелят по честен път – дори в игра.

Как се печелят Газилион долара?

Много просто, трябва да отговорите правилно на всичките въпроси, избирайки една от четирите възможности също както в телевизионната игра. Единствената съществена разлика е, че въпросите не са 15 а 21 на брой, а "сигурните суми" са на 7-я и 14-я от тях. Съвсем липсва първият кръг Fastest Finger (у нас наричан "най-бързият печели"). Трите жокера са съвсем идентични с тези от "Стани Богат", само дето "Обади се на приятел" е заменен с "Обади се на знаменитост", където получавате помощ от известни личности като Бъгз Бъни или Тримата Стууджис. Гласовете им са озвучени от един и същи "имитатор", който може би се има за голям талант, но всъщност не се е справил никак добре.

Авторите са се опитали да вкарат шеги и подигравки тук и на много други най-неочаквани места, но резултатът е плачевен и поскоро ще ви просълзи, отколкото разсмее. Началните въпроси са почти без изключение елементарни и целта им вероятно е единствено развлекателна – може би щяха да успеят да развеселят някого, ако авторите им имаха поне малко по-зряло чувство за хумор или пък ако самата игра бе технически по-добре издържана и не депресираше играчите от самото начало. По-нататък въпросите стават по-сериозни и значително по-трудни. Тук най-упоритите играчи може би ще открият някакво предизвикателство, но само за кратко, защото общият брой въпроси е доста малък и играта бързо изчерпва развлекателния си потенциал и в тази насока. Изобщо не смятам да коментирам графиката и звука – не си струва да се хаби мастилото за това.

В завършек мога да кажа само едно – не си купувайте тази игра! Не я взимайте дори безплатно, дори да сте най-големия фен на "Стани Богат"! Жалко е, че има хора, които не се стесняват да се възползват по толкова нагъл начин от чуждата популярност в опитите да продадат собствените си посредствени продукти.

Nethack

Безплатно RPG за маниаци

■ www.nethack.org ■ P100, 32RAM, Windows

Мечтали ли сте си някога за игра, която няма графика и звук, но за сметка на това има идеалния геймплей? Псували ли сте разработчиците, които пускат някоя игра, работена с години, докарали са eye candy-то и тотално са объркали геймплея? Ако сте от горния тип хора, значи NetHack е играта за вас.

Орлин Ялнъзов
orlinator@top.bg

Едва ли сте чували за това заглавие преди, но на Запад то е доста популярно. За да го пробвате обаче, няма да имате нужда нито от 3 левчета и квартален дистрибутор, нито дори от CD-устройство. Играта се тегли абсолютно безплатно от Internet. За всеобща радост, макар и да не е комерсиално, заглавието е доста майсторски направено.

Първата ви среща от трети вид най-вероятно ще бъде доста неприятна. Пред вас се разкрива в цялата си прелест черен екран с разни точки и букви по него. Вероятно тук вие ще натиснете Alt-F4 и ще забравите за тази игра. И ще сгрешите...

Първо, проблемът с графиката се решава лесно. Инструкции ще намерите в manual-а към играта и ще получите

сравнително красива ANSI графика

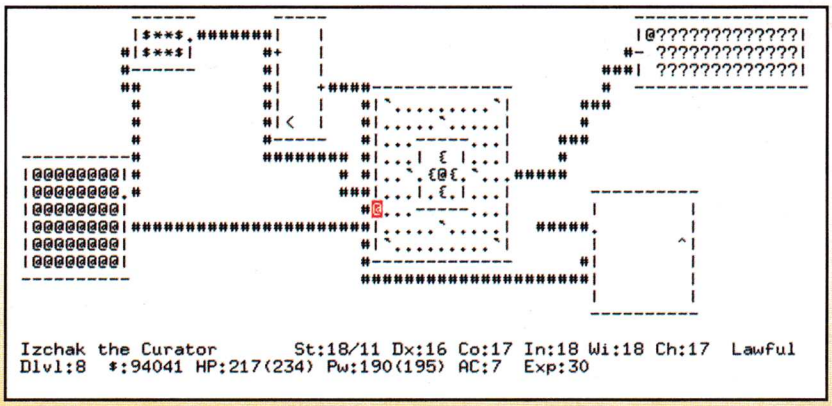
Въпреки това, чарът на играта изобщо не е тук. Концепцията на играта безспорно е култова. Историята, ако можем да говорим за такава, изобщо не е интересна. За сметка на това модифицирането на вашия герой е доста забавно. Раси няма, но класовете са доста разнообразни – Barbarian, Rogue, Thief, Archeologist. Всеки от тях ще ви предложи доста различен геймплей. Например ако започнете като Tourist, ще имате много пари, много храна и провизии, но уменията ви са доста атрофирали. Варваринът пък е силен, мощен и... тъп. Ще можете да избирате и diety.

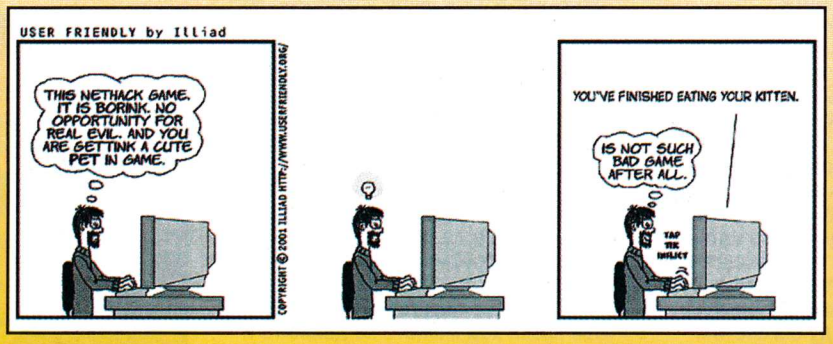
Когато приключите с вашия герой, ще можете да започнете с геймането. Играта има 20 нива, които обаче са безумно трудни и едва ли ще ги превъртите някога. Уникалното тук е, че с всяко пускане играта е различна т.е има random level генератор. Понякога ще има нива с магазини, а друг път – с огромни орди от противници. Когато играчът ви загине, неговият дух продължава да витае из подземията. Важен елемент от играта е и вашият домашен любимец – котка, куче или пък кон, който си има свое име и може да бъде трениран да краде от магазините или да избива вашите противници. Ако обаче не му обръщате внимание, той ще започне да подивява и да ви напада. Реализмът е на високо равнище – ако примерно не се храните редовно, ще намерите смъртта си доста бързо.

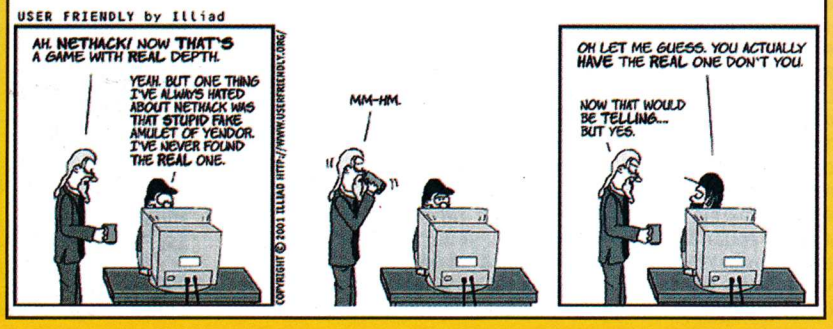
Ако сте любител на RPG-тата, тази игра е за вас. Забравете за всякакви звуци и графики, но пък си помислете за разнообразието, което виждаме доста рядко в други игри от този жанр. Лично за мен тази игра е достоен конкурент на бясното кликане по Диабло или Бейл...

НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите пълната версия на Nethack за Windows.





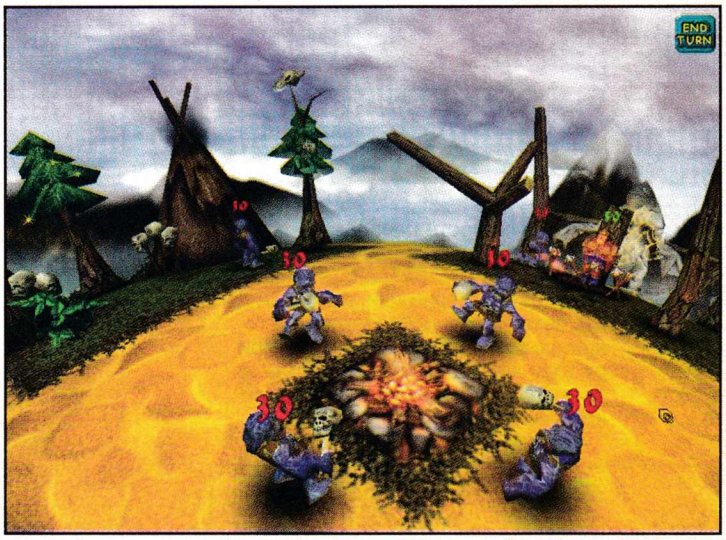


End of Twilight

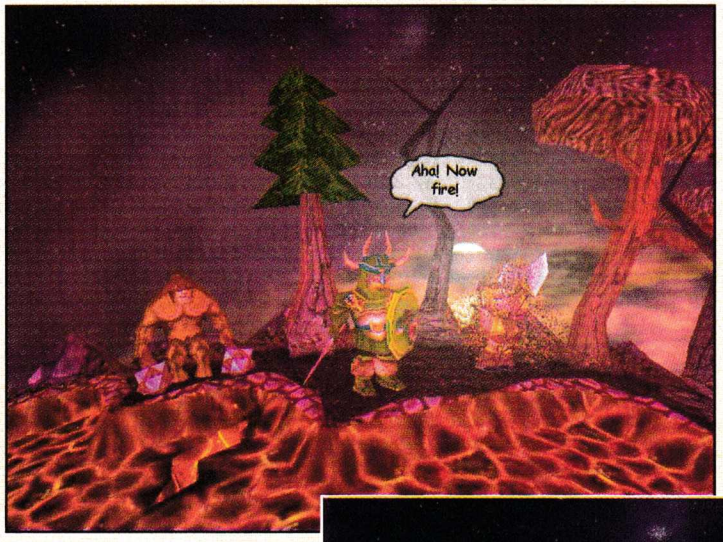
Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	8	7

Приятна изненада от немската компания Easy Computing

■ Easy Computing ■ www.easycomputing.com ■ P2, 64 MB RAM, 630 MB HDD, 3D Video ■ походова стратегия ■ 1 CD



На това ниво освобождавате третия си герой от троловете.



Горящите потоци няма да ни спрат.

Германските компании обикновено са известни с това, че много ги бива да копират и преработват чужди и изпитани идеи, но рядко се захващат с нещо нестандартно. Easy Computing явно са изключение от това правило, тъй като тяхната игра End of Twilight е доста нестандартно заглавие, което определено има собствено излъчване.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Ще резюмирам историята в две изречения, тъй като тя и без това не е особено задълбочена и интересна. Главен герой е викингът Ерик, който в началото загубва щита си от един рискован облог, след което полита на гърба на гигантската си летяща птица да си търси нов щит. Пътьом той не само си намира щит, а и успява да се сприятели с двама бойци, както и да се замеси в някакъв неясен конфликт между боговете...

Триизмерната графиката на играта съвсем сигурно не поставя никакви нови стандарти и не показва невиждани спец-ефекти. Въпреки това тя има един особен чар, който поне на мен много ми допадна. Фантастичните летящи острови, на които се развива действието, стилизираните фигурки на персонажите и сюрреалистично изкривената графична перспектива правят външния вид на End of Twilight оригинален и уникален. Музиката и звуковите ефекти не са дотам добри, а говорът е направо посредствено записан, но това не е чак толкова важно.

Геймплеят

Прочетох на някакъв западен сайт, че играта била RPG – нищо подобно! End of Twilight е толкова ролева игра, колкото Serious Sam е риболовен симулатор. Вярно, че действието развива в митологичен скандинавски фентъзи-свят и че играчът управлява някакви уникални герои, но това все още не е достатъчно, за да я класифицира в ролевия жанр. Обърнете внимание, че не можете нито да екипирате персонажите си, нито да избирате пътя им на развитие, а сюжетът е останал някак си на заден план. Всъщност става въпрос за една чисто тактическа походова игра, основната цел в която е да преодолявате последователно предизвикателствата на отделни "нива", побеждавайки враговете и запазвайки героите си живи. Във всеки ход можете се движите и да атакувате, същите правила важат и за противниците ви. Отделните персонажи и чудовища се различават по силата и вида на атаките си, защитеността си, скоростта и жизнените си точки. Някои специални атаки поразяват от разстояние или пък нанасят щети на много противници (евентуално и приятели) едновременно. Почти както в шаха ще трябва да мислите геометрично и в дълбочина, за да успеете – това си проличава особено силно на по-късните нива, където героите са неколцина, а алтернативни-

Графиката технически не е забележителна с нищо, но за сметка на това е стилна.

Дуел с бог – защо не!

те им способности могат да се приложат по много начини. Допълнително усложняващ фактор са "елементите" – водата, огъня и блатото. Те могат да се превърнат както в предимство, така и в препятствие по време на битка, тъй като дават възможност за специални подсилени атаки, но и вредят на персонажите ви – огънят намалява постоянно жизнеността, блатото ви отравя, а по-дълъг престой във водата ви замразява и ограничава подвижността ви. Жизнеността на героите автоматически се възстановява при започването на ново ниво. По време на мисия има само едно средство да излекувате наранен персонаж – лечебните магически дървета.

Това не са чудовища за избиване, а вашите герои – малко променени след постъпването им в армията на Один.

Играта е трудна – много рядко ще преминавате успешно ниво от първия опит

Донякъде това се дължи на оригиналната конструкция на самите нива – хаотичната атака никога не е решение, винаги ще трябва да използвате някаква хитрост или стратегия, за да доведете нещата до успешен край. Противниците пък са доста интелигентни – много обичат да концентрират атаките си върху най-слабия ваш персонаж и убивайки го да ви принуждават да започнете нивото отначало. Предвидени са три нива на сложност – Very Easy, Easy и Normal (но всъщност според мен би трябвало да се казват Normal, Hard и Very Hard ;-). Тук е моментът да отбележа, че не присъстват опции за Save/Load, съществува само автоматичен запис в началото на всяко ниво. Макар че това правило винаги дразни доста играчи, всъщност точно то прави играта интересна и предизвикателна – трябва от самото начало да осмислите цялостната си стратегия, а единствена грешка често е фатална. Освен това нивата са сравнително малко на брой – само 12, така че завишената трудност е добре дошла.

В End of Twilight има много елементи, които заслужават сериозна критика. Например сюжетът е доста плитък и на моменти изглежда дори някак си несвързан – може би заради лошия превод от немски на английски, който е под всякаква критика – диалозите напомнят на тези от някое корейско RPG и играчът често остава със съвсем погрешно впечатление дори за важните неща. Например жокерът за минаването на една мисия беше "There is a small landing platform on that side". Оказа се, че всъщност се има предвид едно с нищо незабележително огнено квадратче, от което може да бъде застрашен иначе недостижимият враг. Защо то бе наречено "landing platform" и защо бе употребена думичката that, вместо this (тъй като то се намираше от "тази", а не от "онази" страна), знае само преводачът на играта...

Като съм започнал с критиките, нека спомена и разочарованието си от факта, че

Няма опция за мултиплейър

Един тактически дуел с приятел на End of Twilight би бил много интересен, още повече, че поради походовия характер на играта, за мултиплейър не би била необходима никаква мрежа – вариантът Hot Seat на единствен компютър би работил чудесно. Авторите най-вероятно просто не са се досетили, че съществуват варианти, различни от соловата игра, тъй като въвеждането им едва ли би било чак толкова трудно.

И аз съчувствам на Акс, който е стъпил с босите си крака в огнена лава.

Въпреки тези недостатъци цялостните ми впечатления от End of Twilight са положителни и бих я препоръчал на всеки, който се чувства в авантюристично настроение и желае да пробва нещо нестандартно. В завършек ще отправя едно предупреждение – първите нива не са особено интересни, играта става увлекателна, едва след като навлезете в нея, така че недейте да се отказвате, ако в началото ви е малко скучно.

Maniac Mansion Day of The Tentacle

Из-ро-ди-я! Пълноценна, стопроцентова, тъкмо както си трябва. По време на тежък запой ще да са решили типовете от Lucas Arts да произведат такова нещо, ама надали им се разсърди някой геймър, когато преди 10 години на тъкмо осъзналия се gamer-ски пазар се приземи с гръм и трясък The Day Of The Tentacle. Всички уважаващи себе си играчи вече знаеха, че с VGA-то шарениите са лесни, но никой не бе предполагал, че анимация в стил Cartoon Network ще се стовари с мегатонна сила върху тумбестите, добре закръглени 14" монитори. Или може-би по онова време още ги нямаше такива по Cartoon-а, а само Tom & Jerry си правеха мръсотии... СТОП! Интро.

Георги Пенков
redakcia@pcmania.bg

Птици пеят и прелитат разни животни, които при определена уговорка могат да минат за такива. На преден план се вижда виличка, внасяща елемент на съмнение – дали съществуват физични условия, при които да може да стои изправена подобна постройка? Камерата шава встрани по посока на задния двор, където от вътрешността на къщето в чудна синя рекичка се изпомпва нещо бълбукащо-кафяво, вероятно доста ароматно. На фона на дебел надпис "Стой далеч" на сцената скок-подскок изскачат две пипала (зелено и лилаво) с по три смукала всяко. Пипала с умерено фъфлежен английски акцент и неоспорим аристократизъм в стойката. След кратък дебат лилавото се почерпва с коктейл "токсика" от поточето и неочаквано придобива два почти ръкообразни израстъка, нагло изражение и неудържимо желание да превземе света.

Таткото на милите създания, описани по-горе, се казва Доктор Фред, който, освен че е зъл гений, е герой от първата част на Maniac Mansion – играта, смятана за първообраз на съвременните куестове. Именно той е виновен за отпадъчния лабораторен гнилоч, замърсяващ водния поток, но въпреки това, след като научава за новото амплоа на лилавия пияндурник, решава да ликвидира и двете си пипалести творения. Зеленото пипало, крайно уплашено, отправя по специален хамстер-куриер зов за помощ към тримата главни герои в играта:

Бърнард Очиларника, Лавърни Заспата (мацка) и Хоуги Мотрягата

Натоварват се въпросните господа на една бричкава кола и фръкват към на доктора къщето.

Идеята да се правят на спасители обаче се оказва не чак толкова благородна, тъй като, освобождавайки пипалата, Бърнард, Лавърни и Хоуги де факто обричат земята на генетично-мутрал диктатор. Единственото спасение е с помощта на специална времева машина проектирана от д-р Фред (подозрително напомняща на обществените тоалетни), да се предприеме разходка назад в миналото, за да бъдат ликвидирани всякаквите предпоставки, станали причина за озлобяването на лилавото пипало. Туй хубаво, но докторът решил да cheat-ва и използвал фалшив диамант за захранване, вследствие на което героите се оказват разхвърляни в разни посоки из времето (и по-точно в минало, настоящe и бъдеще).

До този момент играчът вече е наясно с няколкото основни положения в играта: 1) хуморът не е просто за подправка, а плъката на историята; 2) рисунките са като нищо видяно до този момент – категорично шизофренични в най-положителния смисъл на думата; 3) това е куест, чието изиграване не търпи отлагане.

Играе се едновременно и с тримата герои като всеки има собствен инвертар с обекти, а прехвърлянето им става през Chron-o-Johns системата на д-р Фред (сиреч през телепортаторния кенеф). В DOTT понятието "умиране" не съществува и занимавките могат да продължат произволно дълго време без опасност от летални наранявания до самият край на историята. Играта е една от първите, в които са озвучени всички реплики на героите (това, разбира се, само на пълната CD версия), а музиката, макар да е MIDI, е преценена точно към всяка сцена.

Казано накратко, DOTT е сред шедьоврите с лепенка LucasArts и е една от игрите с легендарен статут в гейм историята. Страница, посветена на DOTT и историята в играта, се намира на адрес http://tentacle.mixnmojo.com.

Идеалният пример как не бива да се прави игра

■ Megaware Multimedia/Crystal Interactive ■ www.megaware.nl
■ P-233, 32 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ Sports ■ 1 CD

Обикновено игри от класата на Strike! остават встрани от вниманието на геймърските медии. Вероятно съдбата на това заглавие нямаше да е различна, но просто сърце не ми дава да отмина безмълвно некадърието, с което пишман-разработчиците са подходили към един толкова забавен и атрактивен спорт като боулинга...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Графика	2
Звук	2
Геймплей	0
Общо	1

Боулинг-игрите са сравнително рядко срещани в пъстрата палитра на разнообразните спортни симулации за PC. Каква е причината за това – не знам. Знам само, че феновете на този приятен спорт не са малко и с нищо не са заслужили този нескопосан продукт, забъркан от хората на холандската фирма с гордо звучащото име Megaware Multimedia. Всъщност едва ли от въпросната компания може да се очаква нещо различно. И другите техни "култови" нискобюджетни творби като Fish's Revenge, Fur Puppies, Who Wants to be a Gazillionaire? или Magic Candy World говорят достатъчно за ориентацията, нивото на компанията и най-вече за качествата на екипа, зает с разработката.

Ако хвърлим един поглед върху анонсите към играта, ще срещнем силни думи като "реализъм", "зашеметяваща 3D-графика", "вълнуващ" и други подобни. Ако обаче насочим същия този поглед върху играта, ще видим коренно различна картина, която няма нищо общо с хвалбите на холандците.

При всяко положение графиката на Strike! е триизмерна. Това, че е зашеметяваща, също е напълно вярно. Друг е въпросът, че зашеметяването със сигурност няма да е следствие от красотите, които ще видите в нея, а по-скоро от величавото некадърие на дизайнерите. Моделите на играчите се отличават със завидно ниска детайлност. Те са порядъчно ръбати, а движенията им са възхитително нелепи и нескопосани. Сигурен съм, че в това може да се убеди всеки, който не е прекарал в дълбок сън последните пет години от развитието на геймърската индустрия. Играта работи единствено във фиксираните 800x600 и практически липсват каквито и да е възможности за някакви по-прецизни настройки.

Подобно е положението и със звуковото оформление на Strike! Музиката е сведена до една крайно отегчителна мелодийка, силно напомняща звученето на игрите преди десетина години. Атмосферата в залата по-скоро наподобява тази на шахматен турнир, отколкото на състезание по боулинг. Цялото богатство от звуци, шумът от търкалящата се по пистата топка, грохотът от съборените кегли са сведени до няколко банално повтарящи се wav-чета, които са много далеч от специфичната обстановка в произволна боулинг-зала.

Всичко това можеше по някакъв начин да се преглътне, ако разработчиците бяха вложили малко повече усилия в работата по геймплея. За съжаление тук нещата са също толкова трагични, колкото и в останалите компоненти на играта. Контролът върху играча става само с помощта на мишката и се състои в няколко поредни кликвания с левия бутон. Така и не ми стана ясно къде е прехваленият висок AI на компютърните противници. Освен че след като хвърлят топката продължават да стоят застинали по средата на пистата и следващият играч преминава през тях като призрак, в действията им не се забелязва някакъв особен признак на изкуствен интелект. Камерата е фиксирана под такъв ъгъл, който не позволява да прецените добре изходната си позиция.

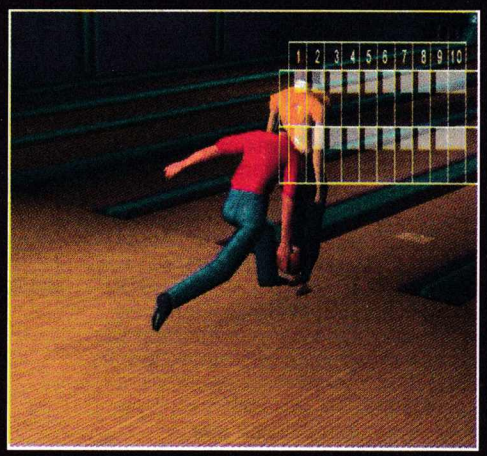
Силата на удара така и си остана загадка за мен

Независимо какво показва изнесеният за целта индикатор на екрана, топката всеки път се търкаляше с една и също скорост.

Не знам каква е била идеята на Megaware Multimedia в работата по Strike!, но крайният резултат е зле изглеждащ, недомислен и безкрайно отегчителен продукт, който се предлага за скромната сума от 15 долара.

Разнополови сиамски близнаци играят боулинг.

Удар с повишена трудност.


Напред към Strike-а или към задните части на противничката.

Half-Life
The Wastes

■ www.games-fusion.net/~thewastes/

Навярно повечето от вас поне са чували за трите компютърни игри, носещи името Fallout – Fallout 1, Fallout 2, Fallout Tactics: The Brotherhood of Steel. Първите две се смятат за едни от най-оригиналните RPG-та, създадени досега, а третата е тактическа стратегия с елементи на RPG, която също се оказа изключително идейна и увличаща игра.

Иван Цирков
blader@mail.bg

Действието на двете RPG-та се развиваше съответно около 2160 г. и 2240 г., т.е. в относително далечното бъдеще. След Третата световна война (започнала през 2077 г. и продължила едва няколко часа) човечеството (или поне каквото е останало от него) е деградирало до голяма степен. Оформят се племенни общности, високите технологии са изгубени почти безвъзвратно, оръжията са ножове и копия. Поголямата част от планетата представлява пустиня, покрита с радиоактивни отпадъци, и населена с мутанти – както хора, така и животни. Огромните скорпиони и мравки са често срещана гледка. За щастие, някои от подземните бомбоубежища (Vaults) са се запазили и в тях има оцелели хора и до някаква степен запазени технологии – оръжия, компютри, машини и роботи. От тях би трябвало да се възроди новата цивилизация.

В този постапокалиптичен свят се развива действието и на един MOD за Half-Life – The Wastes. Малко се поколебах дали да го представя така, тъй като това е сегашното име на MOD-а, но фактически актуалната му версия (Beta 2.1, излязла преди повече от година) носи името Wasteland. В този MOD играчът поема контрол над един от героите и се впуска в

Графика	6
Звук	6
Геймплей	9
Общо	8

deathmatch схватка срещу всички останали на избрана от него карта

Доста от картите са вдъхновени от от локации в света на Fallout – например Shady Sands и Junktown. Разбира се, те не са точни копия на местата от играта, но са достатъчно близки. Оръжията също са запазени до голяма степен. Много голямо внимание е отделено на близкия бой, който в много случаи е дори по-ефективен от далечния. В тази версия са включени Katana (дълъг самурайски меч), Sledgehammer (огромен чук), Spears (три копия, две от които могат да бъдат и хвърляни) и бухалка с шипове по нея, която винаги имате, ако не изберете някое от останалите три оръжия. Странното е, че тя като цяло е почти толкова ефективна, колкото и другите. Всяко едно от тези оръжия е изключително смъртоносно и не бива в никой случай да бъде пренебрегвано. Част от останалите оръжия са пистолетите Beretta 92FS, Colt Enforcer и любимият на всички Desert Eagle. Това, което трябва да се отбележи в случая, е, че всеки играч може да носи по два броя от тези оръжия и да ги използва едновременно (само ако са едни и същи), което е много ефективно. Може да се носи и рязана двуцевка, която също да бъде използвана в комбинация с някой пистолет, както и с друга такава. Освен тях има и картечен пистолет MP5-K, пушка помпа, Hunting Rifle (снайперска пушка), щурмова пушка FN-FAL, безгилзовия прототип на Heckler & Koch – G-11 и Handcannon – изключително мощен и точен пистолет, който стреля бавно, и не може да се използва в комбинация с друго оръжие. А и разбира се, любимото на всички оръжие от Fallout – Pancor Jackhammer, автоматична пушка с пълнител за 10 патрона, перфектното оръжие за бой на къси и средни разстояния.

Когато някой играч влезе в нивото, той трябва да избере своя външен вид. Има 7 възможности, като по-открояващите се сред тях са The Wanderer (героят от Fallout) и Mad Max (герой от едноименния филм с Мел Гибсън, представящ света в бъдещето по почти същи начин). След това се избират оръжията, с които да се започне играта. Тук няма никакви ограничения като пари или тегло, просто трябва да бъде избрано едно първично и едно вторично оръжие, като няма възможност сред тях да бъдат G-11, Pancor Jackhammer или FN-FAL – те могат да бъдат намерени единствено из нивата. Това до голяма степен балансира играта, тъй като тези оръжия са прекалено силни, за да могат

да се избират още в началото – идеята е човек да се добере пръв до тях, което доста повишава тактическия елемент на играта. Важно е

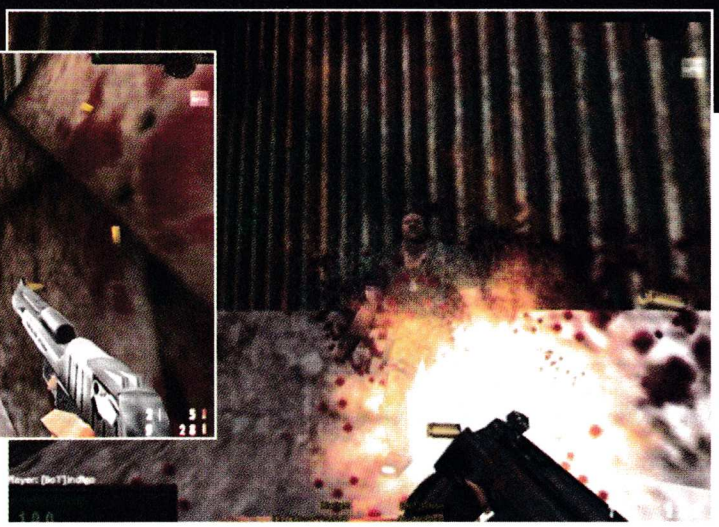
нивата да се познават добре и да се знае къде какви оръжия има

Има и два типа експлозиви – Molotov Cocktail и Pipe Bomb, които нямат кой знае какво приложение в този си вид, но все пак от време на време се налага и тяхното използване.

Повечето от оръжията в играта имат и алтернативна стрелба. С пистолетите и снайперската пушка например може да се удря по противника, което може да е спасителният изход, ако по средата на разгорещена престрелка изведнъж свършите патроните. Има и още един клавиш, който служи за прицелване и има най-голямо приложение отново при пистолетите – те стават доста поточни, но за съжаление стрелят по-бавно. Помпата пък, при използване на алтернативната стрелба, изстрелва не куп сачми, а един куршум, който има много голямо поразяващо действие, но е по-трудно да се улучи с него, особено на по-голямо разстояние.

Други "бонуси" в играта няма – нито броня, нито аптечки, което е малко затрудняващо за неопитните играчи, още повече като се вземе предвид "раняването". Когато здравето ви слезе под 25, започва автоматично да намалява, приблизително с по една единица на всеки 2-3 секунди. Това е необратим процес, така че в момента, в който ви ранят до такава степен, единственият изход да грабнете най-голямото възможно оръжие, и да умрете с чест :)

Геймплеят е динамичен, повечето от нивата са подходящи за игра на 4 до 8 души. Почти е невъзможно някой да се скрие и да дебне "на пусия", както в някои други игри, просто тук не е никакъв проблем въпросният играч да бъде открит и убит много бързо. Нужно е постоянно движение и обикаляне из нивото. В тази връзка дизайнът на картите е доста добър, макар и далеч от идеалното. Но все пак е запазено най-важното – атмосферата.



Графиката е малко недоизпипана, но като за втора публична бета на играта – става. Следващата версия вече ще се казва RC1 (Release Candidate 1) и там промените са много – най-вече в графично отношение, плюс няколко нови оръжия и допълнителни възможности.

Звуците също са на едно посредствено ниво, но също както и графиката са напълно задоволителни на този етап от развитието на MOD-а. Не са много разнообразни, а пък музика просто няма, но така или иначе отсъствието ѝ не се забелязва. Искрено се надявам, че в RC1 всички тези неща ще бъдат оправени, тъй като те могат да допринесат много за геймплея.

В играта няма включени ботове, така че трябва да се използват такива на други разработчици. Единствената намерена от мен бот-програма беше Wasteland Bot, за момента във версия Alpha 2.0, която включва само най-елементарните възможности на играта. Ботовете просто обикалят из нивата без да спират (за сметка на това от време на време се забиват в някоя стена) и стрелят един по друг. Но все са достатъчни за добиване на представа за играта.

Този MOD има добро бъдеще и дори на този етап е много приятен за игра. За хора като мен, фенове на серията Fallout, той е една възможност да видят поне част от този свят през очите на някой герой. Разбира се, чувството е много далеч от оригинала, но все пак си заслужава всяка изиграна минута.

QUEST Internet & Game Club

P4; GEFORCE 2 Ti; 19" Monitors EYE-Q

НАГРАДИ
за нашите редовни клиенти

Първите 10 събрали 100 часа печелят МУЗИКАЛЕН ДИСК;
Първите 5 събрали 250 часа печелят МАРКОВИ СЛУШАЛКИ;
Първите 5 събрали 500 часа печелят КОМПЮТЪРНА ИГРА;
Първите 5 събрали 750 часа печелят ДИСКМЕН;
Първите 5 събрали 1000 часа печелят GSM АПАРАТ.

... и много други...

На тел. 980 19 35 можете да резервирате избран от вас компютър и час!

С този ТАЛОН печелите безплатно 1 час

БУЛБАНК Quest ЦУМ

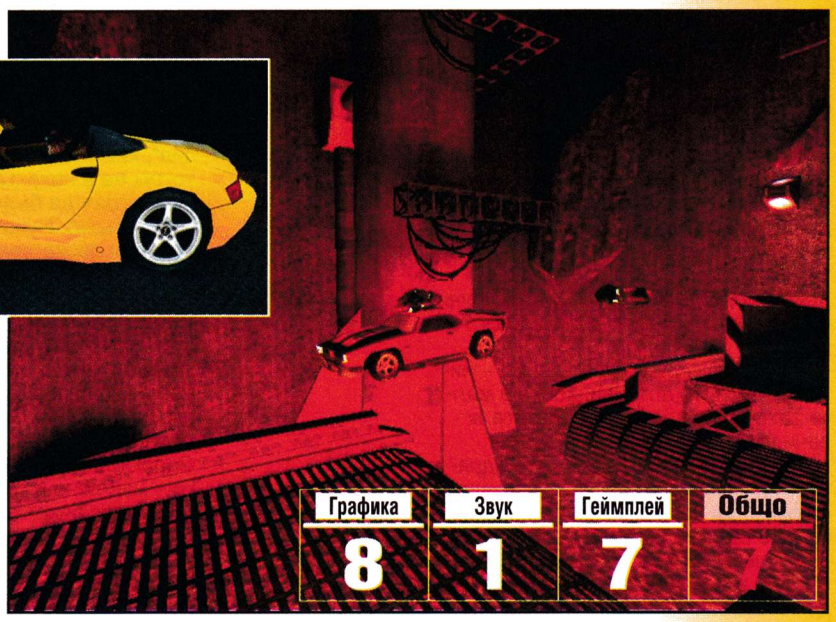
0-24

Quake Rally

Quake Turismo или по-скоро The Need for Quake?

Идеята Quake III да бъде превърнат в multiplayer ориентирано екшън рали безспорно е едно от най-екзотичните хрумвания в света на MOD-овете. Ето че група фенове са успели да го реализират в практиката и то с доста впечатляващи резултати.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



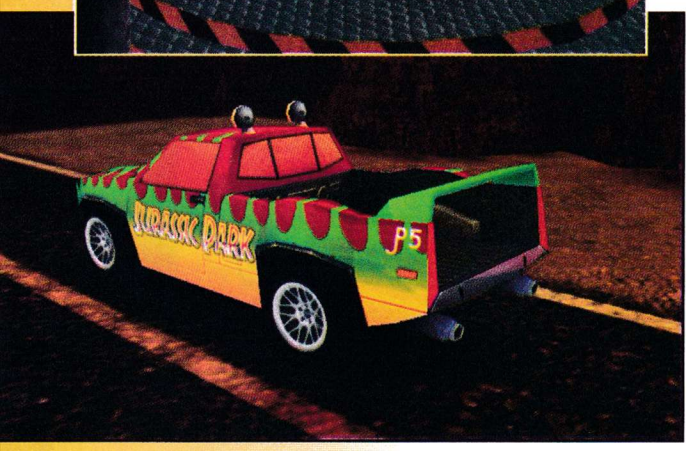
Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	1	7	7

В интерес на истината подобни MOD-ове е имало и преди. Още по времената на Quake II се появи прадядото на днешното Quake Rally, а миналата година притежателите на Unreal Tournament също имаха възможност да се пробват в ролята на шофьори. Quake Rally обаче е най-завършеният от всички тези MOD-ове и предлага доста интересни неща. Особено с оглед на настоящата суша при комерсиалните екшън ралита играта има всички шансове да предизвика заслужен интерес.

След успешната инсталация (просто разархивирате Quake Rally) в директорията на Quake III Arena стартирате играта през менюто MODS на Q3 и ще изживеете лек шок. Вместо познатият first person поглед към събитията преминавате изцяло във 3rd person режим, а това което виждате на екрана, е доста детайлна... кола.

НА ДИСКА

■ На диска към списанието ще намерите пълната версия на Quake Rally. За да я играете, е необходимо да имате инсталиран Quake III Arena с patch поне до версия 1.30. Съответният patch можете да намерите на диска към PC Club 17.



Добре дошли в света на Quake Rally :) Това, което ви очаква, е една

порция Grand Turismo с малко Need for Speed

и гарнитура от самия Quake III. Играта, както се и предполага, си е чистокръвно екшън рали с малката разлика, че тук имате на разположение и оръжия. Самите състезания освен стандартни ралита включват и типични deathmatch изпълнения. Арените в момента са само четири, но създателите на MOD-а в скоро време обещават още, а освен това с редактора на карти е напълно възможно дори сами да си направите писти. На тема коли разнообразието е доста по-голямо и именно автомобилите са голямата гордост на авторите на Quake Rally. Очакват ви всевъзможни модели от най-обикновени коли до актуални спортни хитове и дори товарни возила.

В графично отношение Quake Rally оставя леко противоречиво впечатление. От една страна, пистите са всичко друго, но не и зрелищни, докато самите коли са с доста детайли и няма нужда да се крият от конкурентните продукти. Ботове има, но те вършат работа само за deathmatch. При нормалните ралита ще трябва да си търсите човешки опоненти в локална мрежа или в Интернет освен ако не ви се гледат празни писти, на които можете да се състезавате само срещу часовника.

Звукът е пълна драма. Самите автори на си признават, че са имали проблеми със звуковата система на Quake III, но това, което се предлага, е една средна катастрофа. Очакват ви...

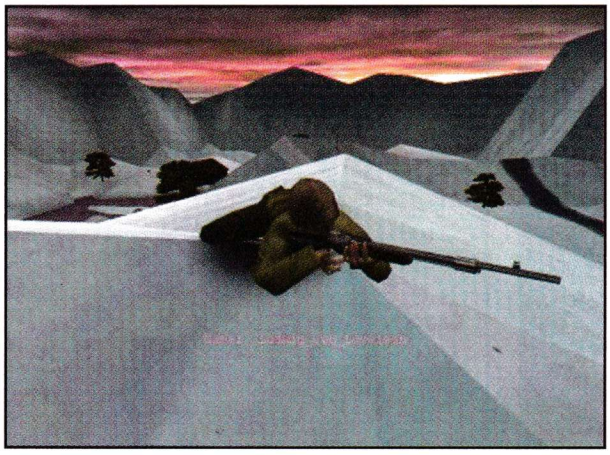
оригиналните звуци от Quake III!

Честно казано на мен ми стана адски смешно, когато се блъснах в стена и чух звуковия ефект за скок от Quake III. Все пак става дума за съвсем различни игри и почти всички звуци изглеждат не на място и предизвикват предимно насмешка. Все пак обаче трябва да се има предвид, че това е първата публична версия на Quake Rally, така че промени тепърва ще има и то, надявам се, за добро. Този оригинален MOD определено има потенциал и въпреки полуготовия си вид вече спечели доста фенове по света.

MOD NEWS

The Third Reich за Unreal Tournament

http://www.planetunreal.com/thirdreich/



До завършването на първата бета версия на този мод остава още доста време, но ако сте играли и харесали Day Of Defeat за Half-Life, или сте фен на този тип игри, би трябвало да следите отблизо развитието му, защото засега всичко изглежда изключително обещаващо. Добра графика, отличен дизайн на нивата и достатъчно ниво на реализъм.

InstaGib за Serious Sam: The Second Encounter

http://www.hit-squad.net/instagib/

В този детмач мод за Serious Sam 2 ще стартирате играта само с една снайперска пушка, но за сметка на това тя ще убива всеки враг с един изстрел, независимо къде и как. Оптическият прицел е премахнат, но за сметка на това точността на пушката е завишена до максимум, т.е. получава се груба аналогия на Railgun-а в Quake 2 и 3. Като цяло идеята за такъв MOD е заимствана от Unreal Tournament, където има такъв Mutator. Това вероятно ще разнообразни доста играта, но на някои хора може да им се стори прекалено скучно, тъй като екшънът ще завършва доста бързо.

Версия 1.4 на BoC Bot

http://www.botepidemic.com/boc/

По времето, когато четете тази новина, вече трябва да е излязла новата версия на Brain Of Combat Bot – единственият засега бот, който поддържа Day Of Defeat и Firearms модовете за Half-Life; освен тях и Counter-Strike и Front Line Force. Очакват се доста подобрения и изчистването на голяма част от бъговете. На този етап поведението на ботовете все още не е много адекватно, много е далеч от интелекта на PODBot, например, но като няма друго...

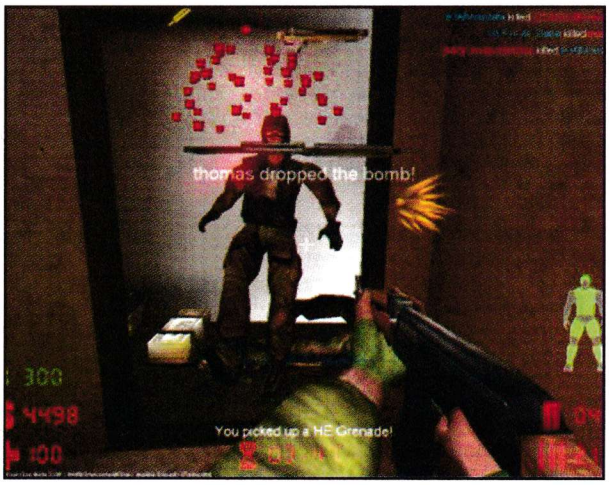
Бета тестове на PsychoStats 1.8

http://www.psychostats.com

Най-добрата програма за генериране на статистики за Half-Life базираните модове навлиза във версия 1.8. Ако сте собственик на клуб, и искате например веднъж седмично да публикувате класация на най-добрите играчи на Counter-Strike – погледнете сайта на програмата.

Tactical Ops скоро става платен

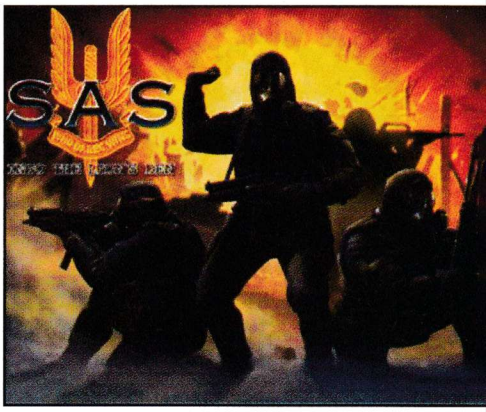
http://www.tactical-ops.to/



Модът за Unreal Tournament, Tactical Ops, скоро ще достигне етап на самостоятелна игра, която ще се продава по магазините. Практически идеята на този MOD е до голяма степен заимствана от Counter-Strike, даже много хора го наричат "Counter-Strike за Unreal Tournament". Текущата (все още безплатна) версия на MOD-а е 2.20, и според мен в нея има някои доста интересни идеи, които могат да ни дадат малко разнообразие след вече поомръзналия на всички CS.

SAS за Unreal Tournament напредва с развитието си

http://www.planetunreal.com/sas/index2.htm



Още един заслужаващ внимание MOD за UT, отново базиран на вече до болка познатото противопоставяне "терористи срещу контратерористи". Дотук развитието му изглежда много интересно, създателите му в момента навлизат в една от финалните фази преди пускането на първата бета.

Uncrossable Parallel за Half-Life

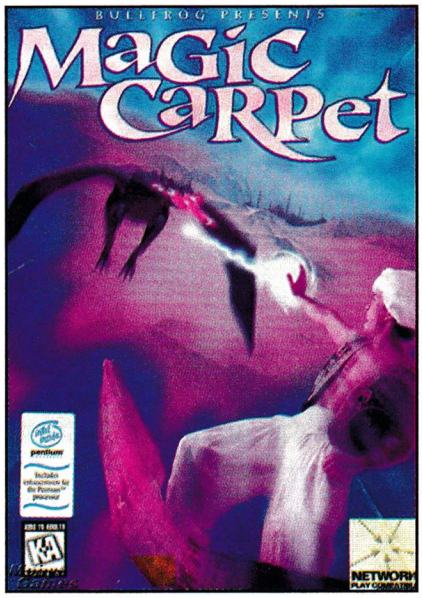
http://www.planethalflife.com/uncrossable/sf/

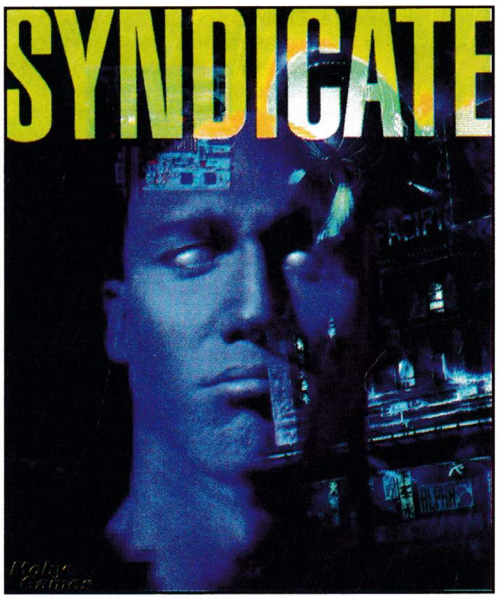
Този мод вече навлиза в алфа 5 стадий и според разработчиците всичко върви много добре. Евентуално скоро ще видим и първата публична версия.

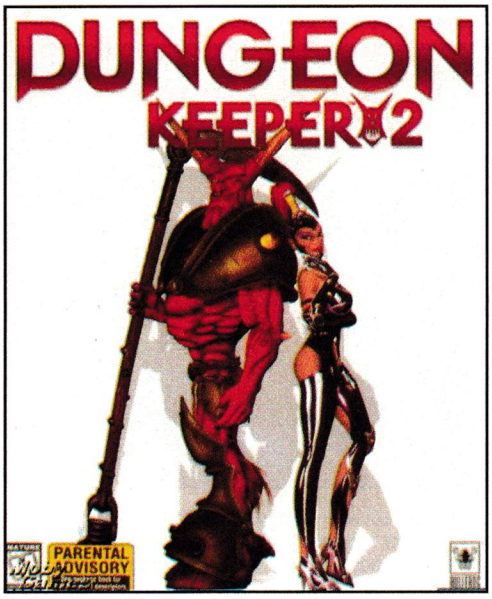
Страницата е подготвена от Иван Цирков, blader@mail.bg

Bullfrog

Гейм-компанията, за която оригиналността бе закон







Твърде малко фирми днес могат да се похвалят като създатели на нови жанрове. Английската фирма Bullfrog още от основаването си е еталон за иновативност, истински проводник на нови идеи и концепции. С игри като Populous, Syndicate и Dungeon Keeper компанията с жабешкото лого оставя своя незабравим отпечатък в историята на виртуалните развлечения през '90-те години и днес може да служи за пример на всеки, работещ в този бранш.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Не е тайна, че Bullfrog винаги е била една от най-любимите ми фирми. "Жабоците" ме грабнаха още с навлизането ми в света на PC-игрите и оттогава насам винаги са успявали да ме изненадат отново и отново. В техните игри винаги съм намирал това, което търся във всяка една игра – оригинална идея, пристрастяващ геймплей и голяма свобода на действие.

Bullfrog е основана като на шега през 1987 година от Питър Молиньо и Лес Едгар, които преди това са се занимавали със създаването на счетоводни пакети и бази данни за Амига. Дебютът им с Fusion е доста скромен и едва ли някой от тях е предполагал какви зашеметяващи успехи ги очакват. През 1989 година найсетне идва големият пробив с уникалната стратегия на Питър Молиньо – Populous. Успехът на необичайната игра е толкова голям, че отведнъж превръща Bullfrog в сензация, а Молиньо в един от най-известните гейм-дизайнери. През следващите години

историята на Bullfrog всъщност се превръща в история на Питър Молиньо,

защото именно той е движещата сила зад най-добрите проекти на компанията, той винаги държи на идеите си, дори на пръв поглед да изглеждат далеч от масовия вкус. Именно такъв е случаят с Populous, която се струва твърде новаторска на разпространителите и единствено щатският гигант Electronic Arts поема риска да лансира необичайната концепция. След излизането ѝ на Populous е лепнат етикетът "god game", тъй като никой тогава не е могъл да намери аналогия с някоя от вече съществуващите игри. Така се ражда нов жанр, който заляга като основа не само в бъдещата философия на Bullfrog, но и служи за вдъхновение на много други игри като Civilization и Mega-lo-Mania.

Идеята на Populous е проста, но гениална – вие сте божество, което с действията си се стреми да подпомогне собствения си народ да завладее чуждите цивилизации. Като висше създание можехте да променяте терена по ваш вкус (с едно кликване на мишката превръщахте хълмист ландшафт в равнина) и да изпращате на вражеските народи опустошителни бедствия. Графиката бе изключително симпатична: просто беше истинско удоволствие да наблюдавате как малките ви човеченца щъкат по екрана и как градчетата им постепенно се издигат пред очите ви. Тази игра действително ви дава-

ше уникалното усещане, че от решенията ви наистина зависи един народ, че имате контрол над съдбите на цели цивилизации, а това, дяволите го взели, е страхотно усещане.

С втората част – Populous II: Trials of the Olympian Gods, Молиньо задълбочава още гениалната концепция и дори съумява да затъмни оригинала. Сега вече не сте някой си безименен бог, а самият син или пък дъщеря на Гръмовержеца Зевс. За да си спечелите достойно място в панетеона на гръцките богове, трябваше да съумеете да помогнете да поклонниците си да наритат последователите на останалите богове. В Populous II е отделено още по-голямо значение на божествената специализация, в резултат на което, ако примерно бяхте Бог на огъня (особено полезно срещу Посейдон), можехте да се възползвате от по-опустошителен метеорен дъжд или вулкани. Ако разполагахте с достатъчно мана, можехте дори да призовавате на помощ прочути гръцки герои като Персей и Тезей, които да повдигнат бойния дух на хората ви. Мръсните номерца и тук бяха залегнали в основата на играта: така напр. можехте да издебнете похода на чуждите поклонници и просто да сложите едно блато на пътя им или пък да обградите чуждото селище с дървета и после да ги запалите. Populous е игра, която и до днес не е изгубила капчица от очарованието си и все още е най-добрият образец за god game.

Третата част на Populous, наречена The Beginning (излиза през 1998 година), се отдалечава от първоначалната концепция, тъй като ви дава директен контрол над подчинените ви. Най-голямото постижение на първите две игри обаче се състоеше в това, че ви стимулираше да бъдете изобретателни в начините, по които да въздействате на хората си. Така Populous III, макар и все още носеща някои от характеристиките на дядо си, в същността си бе поскоро съвсем стандартна стратегия в реално време.

Интересно е да се спомене, че малко след Populous 2, Питър Молиньо създава Powermonger, може би една от най-подценените игри въобще. Powermonger беше много приятна военна стратегия, направена по модел на Populous, обаче съвсем естествено с много по-малко божествени майсторлъци и "чудеса", тъй като не играехте с бог, а с обикновен военачалник.

Някои от тези златни класики на Bullfrog можете да си свалите от сайта www.theunderdogs.org, на който впрочем се намира една от най-добрите колекции от abandonware.

1993 е паметна година за Bullfrog, а и за всички геймъри по онова време след излизането на Syndicate на Шон Купър, според мен една от петте най-добри игри за всички времена и сигурен фаворит сред останалите шедьоври на "жабетата". Това впрочем е и първата игра, за която написах статия преди около 8 години.

Syndicate ви отвеждаше в мрачното бъдеще, извадено сякаш от Blade Runner, в което враждуващите корпорации водят войни не на борсата, а по улиците не метрополисите, посредством екипи от въоръжени до зъби киборги. За мен тази игра беше сбъдната мечта, чиста нирвана, виртуалният град, за който винаги бях мечтал (нещо, което по-късно съм виждал само в GTA). Мрачни улици, хоувър автомобили, корумпирани ченгета, неонови реклами показващи усмихнати женски лица, които ярко контрастират с чувството за безнадеждност, пожарни коли и линейки, които се появяваха след зулумите ви, възможността да влизате в сгради и да се промъквате през канализациите. Тази игра беше жива.

Крайната цел, разбира се, беше да завладеете целия свят, а всяка новопридобита територия увеличаваше приходите ви и контрола върху живота на хората. Мисиите ви включваха отвличания и убийства, подтискане на бунтове, саботажи и промиване на мозъци.

Ако по онова време сте вярвали, че Doom или Mortal Kombat са най-бруталните игри, сте живели в пълна заблуда. В Syndicate вашите агенти редовно биваха въвличани в свирепи престрелки с враждуващите синдикати и ченгетата, като често при тези сблъсъци невинни цивилни минувачи да озоваваха между фронтовете, резултатът от което бяха цели камари от разкъсани, кървави трупчета. Също така можехте да промиете мозъците на половината град и да използвате хората като пушечно месо във войната с другите синдикати.

Syndicate бе пропита с мрачно чувство за хумор, което отлично пасваше на кибер-пънк тематиката. Играта изглежда добре дори днес със свръхдетайлната си графика (тя е може би първата игра в SVGA режим). Макар и забравена от по-младите геймъри, Syndicate до днес си остава една от основополагащите игри на 90-те.

След American Revolt, супер-трудният add-on за първа част, последва и продължението (Syndicate Wars), в което бяха опорочени повечето от добрите идеи на оригинала и което днес тъне в забвение.

С голяма оригиналност се отличаваха и излезлите през 1994 Magic Carpet – нестандартен триизмерен екшън в доминирания от Doom-клонинги жанр и Theme Park (на Питър Молиньо и Демис Хасабис) – една от най-забавните бизнес-симулации, предшественик на много съвременни tycoon-игри.

През 1995 година

Electronic Arts купуват Bullfrog, но все пак им оставят голяма творческа свобода

Dungeon Keeper е последният голям хит на Bullfrog и още един блестящ успех за Питър Молньо като дизайнер. В тази отлична смесица между стратегия в реално време, мениджър и RPG имахте уникалната възможност да се въплътите в кожата на зъл владетел на подземие, който можеше се разпорежда с подопечените му гадини. Те от своя страна винаги можеха да напуснат подземието ви фрустрирани, ако ги оставехте гладни или забравяхте да им платите седмичната надница. Освен всичко друго, тава е може би единствената игра, в която присъства пръдлив демон.

След успеха на Dungeon Keeper обаче съоснователят на Bullfrog – Питър Молиньо постепенно се отчайва от политиката на EA, които непрестанно дават зор и го притискат със срокове, което в крайна сметка го убеждава да напусне през 1997 фирмата, която го направи известен и да основе собствена компания – Lionhead. Това обаче не е краят на "жабоците", макар че най-големите таланти напускат с Молиньо – през следващите години излизат последователно Populous III, Dungeon Keeper 2 и Sim Theme Park. Bullfrog обаче не е същата фирма.

Голямата измама

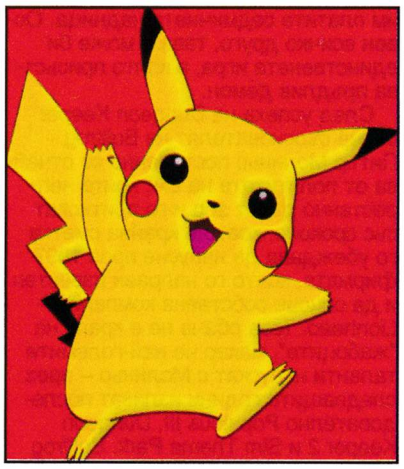
Picachu, Скалата, Мишо Шамара, Хари Потър и презервативи

В България нещата почти винаги се случват по някакъв изключително странен, сбъркан и безкрайно противоречив начин. Едно от най-нелепите явления в нашето време е нашенският комерсиализъм. Напълно естествен е стремежът да се развиваш и да печелиш пари. За съжаление в нашата любима родина всичко това е гарнирано с обилна доза ориенталщина, безпринципност, които често преминават границата на нормалното...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Докато средният българин живееше щастливо и безхаберно във времената на развития социализъм, всичко беше просто и ясно. Тогава нямаше свободни медии, реклама, кеч, рап, голямо кино, компютри, клубове и какво ли още не... След спонтанното бликване на демократичните свободи нещата се промениха. Бавно и методично в нашите географски ширини се настани големият бизнес. Обикновеният човек се надяваше, че заедно с него ще пристигне високото качество, новият начин на мислене и работа. За съжаление това просто не се случи. Последното десетилетие доказа на практика, че при нашите условия всяко едно добро начинание може да бъде опорочено от единствената мисъл да бъде изкаран някой друг допълнителен лев.

За съжаление подобно нещо се случи и с кампанията около запознанството на българския потребител с Pokemon, едно от най-значимите явления в геймърската индустрия. Не бързайте да казвате неща от рода на: "тоя пък какво ни занимава с детински глупости", защото поредицата Pokemon е един от особено важните фактори за оцеляването на Nintendo при условията на безумната конкуренция в конзолния пазар. Приключенията на героите Аш Кечъм (Сатоши), Мисти (Казуми), Брок (Такеши), Джеси (Мусаши), Джеймс (Коджиро) и стотиците странни същества, наречени покемони, постигнаха невероятна популярност. Техните многобройни превъплъщения в разнообразните игри за различните системи на Nintendo се пренесоха в киното, телевизионния екран и за кратко време се превърнаха в мултимилионна индустрия.



Пикачу е абсолютната покемон-звезда.

Куидич, пластмасови фигурки и милата сценка във WC-то, където Хари Потър бърка с магическата си пръчка в сополивия нос на трола...

Със солидно закъснение Пикачу и компания пристигнаха в България

Както навсякъде по света, така и тук, те се появиха с гръм и трясък. Тяхната поява обаче беше повече от нелепа. Едва ли ще ви учуди фактът, че у нас покемоните са известни най-вече с изявите си като анимационни герои по една от софийските ефирни телевизии и като стикери в причудливото творение на сладкарската индустрия, наречено кроасан. По тази причина едва ли е учудващо, че невръстните потребители знаят с големи подробности кой какъв е, какво може и каква е неговата роля в света на Pokemon, а голяма част от тях никога не са виждали, а още по-малко са играли някоя от многобройните игри. За сметка на това, докато попълнят своя безплатен Pokemon-албум, те ще трябва (за ужас на своите родители и за радост на стоматолозите) да похапнат няколко стотин кроасана. По подобен начин стоят нещата и с кръгчетата, прилагани към снаксове, дъвки, бонбони и вафли. Другата легална поява миловидните създания е резултат от отчаяното желание за печалба на специализирана в изданията за деца фирма. За съвсем кратко време те успяха да заринат пазара с какви ли не полиграфски изделия. Сред цялата комерсиална суматоха се откроява най-куриозната творба на въпросните издатели. Това е така нареченият "екшън-комикс". Той представлява посредствено (според моята лична преценка) като оформление и печат изделие, състоящо се от цели 48 страници, предлагано за скромната цена от 3,99 лева. След като разтворите безценните страници, със сигурност ще изпаднете в тотално изумление. Ако до този момент сте си мислили, че знаете какво е комикс – горчиво сте се лъгали! Очевидно това е някакъв комикс от ново поколение, състоящ се от поредица големи картинки, чиято логическа последователност се оказа доста трудна задача за очевидно скромните ми умствени способности. Оказва се, че въпросният комикс имал и превод (поне така пише на 2-ра корица), който преобладаващо се състои от

Малка част от всевъзможните Pokemon-ски продукти: стикери, албуми, екшън комикси, бонбонки и паста за зъби...

странни словоблудства като "премиг", "прозяв", "тумтатрясбум", "пльонк", "дръп, дръп, дръп" и други подобни. Толкова за легалния бизнес с Pokemon-продуктите.

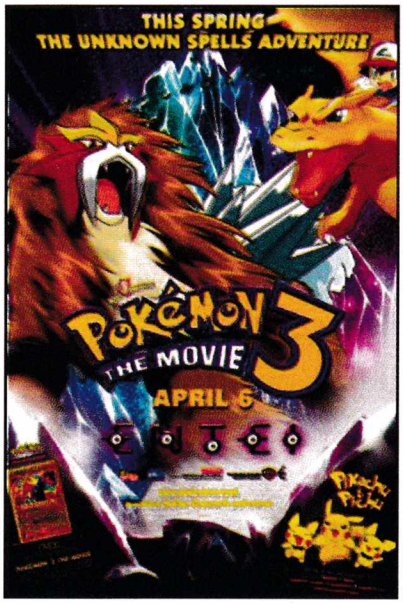
Подобна е картината и при другия тотален комерсиален хит – Хари Потър. За да не обидя многобройните почитатели на малкия магьосник, няма да се спирам върху качествата на книгите и на първия филм от поредицата. Само искам да кажа, че и в този случай маркетинговите стратези на големите компании и гъвкавите ориентални търговци се възползваха от фенщината и се постараха да направят всичко възможно, за да изцедят колкото може повече джобовете на наивните потребители. Достатъчно е да хвърлите един поглед върху кампанията около появата на филма у нас, за да се убедите в това. Не знам дали потребителите някога са се замисляли колко литра от най-популярната безалкохолна напитка трябва да погълнат, за да получат плакат, някоя от скъпоценните вълшебни чаши или да се сдобият с безплатен билет за филма. Може да прозвучи пресилено, но появата на Хари Потър успя да предизвика истинска обществена дискусия. Над всичко в тази суматоха се откроява изявата на българското духовенство. В дунавския град Русе

Хари Потър и различните магии бяха заклеймени,

а в медиите се развихри истинско шоу, в което участие взеха изтъкнати български фармацевти. Те от своя страна се оляха в наукообразни обяснения за това как отварите, описани в книгите били опасни и облъчиха своята аудитория с до болка втръсналото послание: "НЕ ПРАВЕТЕ ТОВА В КЪЩИ!". В интерес на истината те може би имат известни основания за подобни изяви и ако само погледнете в Dir.bg форума на почитателите на Хари Потър, ще разберете за какво става дума.

Очевидно авторските права в България са доста разтегливо понятие. Казвам това, тъй като е факт, че пиратите се преследват ожесточено, когато става дума за музика, кино или софтуерните продукти на Microsoft и някои други софтуерни компании и в същото време никой не обръща внимание на тоталния кич и откровените злоупотреби с Хари Потър и запазените марки на Nintendo. Заедно с легалната продукция на нашия пазар се появиха невероятните творения, резултат от творческите усилия на незнайни китайски, турски, арабски и какви ли не други производители.

В България почти всичко е възможно. Затова не бива да се учудвате, че на родния пазар може да попаднете на чудновати творения като



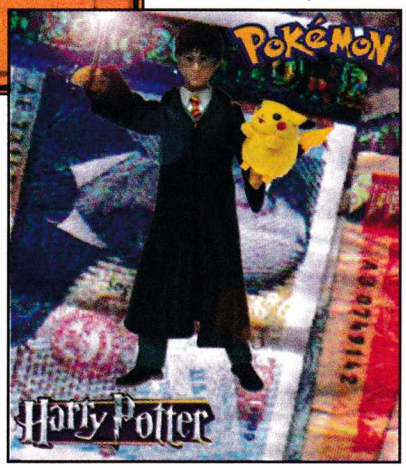
Pokemon послужи като основа на много филми.

Много хора, без да са виждали някоя от многобройните Pokemon-игри, твърдят, че не стрували.

прочутия Condom-Edition на нашенско списание за PC и PS игри или наивистичните псевдолитературни напъни на геймърска тематика, които започват с Вапцаров и завършват с откровени ругатни по адрес на недоволни читатели. Затова пийте Кока-Кола, събирайте вълшебни чаши, хапвайте кроасани, дъвчете дъвки, хрупайте вафли, купувайте снаксове с приложени в тях гащи, яхнете турбо-метлата Nimbus 2000, направете едно куидич-мачле, уловете всички покемони, гледайте кеч, слушайте Мишо Шамара и бъдете щастливи... животът е хубав;-)

Джобният принтер с лика на Пикачу се продаде доста добре, въпреки високата си цена.

Някои от най-известните Pokemon-игри.



Хари Потър и Пикачу – двама измислени герои, които генерираха бизнес за стотици милиони долари.

Ninten

Дълги години Nintendo доминираше пазара на домашните конзоли със своите супер-успешни системи NES и SNES. Когато преди пет години те обявиха, че новата им 64-битова конзола ще бъде нещо революционно, всички бяха склонни да им повярват. Митът за непобедимостта на Nintendo обаче скоро след излизането на N64 беше развенчан.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Не че тази игрова платформа беше лоша, напротив, тя разполагаше с големи за времето си възможности, а повечето игри в листата ѝ бяха напълно триизмерни. Проблемът се състоеше в това, че японците се преориентираха към нова маркетингова политика, според която се обръщаше голямо внимание на лишеното от бруталност и насилие "семейно забавление". Резулта-

Mario Kart 64

Mario Kart беше една от най-известните игри за SNES, а пренасянето ѝ в триизмерна среда само я е направило още по-ефектна и забавна. Днес вече е доста трудно да бъдем впечатлени от такъв тип забавни състезателни игри, защото сме виждали стотици вариации, но Mario Kart не само, че се счита за прадядо на тези ралита, но безспорно е и най-доброто от тях. Принципът е прост – участвате в състезание (формула) с картинги на различни щури терени и се стараете да се класирате на първо място, като трябва да разчитате не само на шофьорските си умения, но преди всичко на различни power ups, които са пръснати из пистите и които са създадени главно, за да погаждате кални номера на останалите участници. Всички герои, разбира се, са извадени от Mario-вселената, което означава, че освен с прочутите братя Марио (който тук е с пискливо, педерастко гласче) и Луиджи, ще се срещнете още с принцесата (наречена Peach), гъбата, Donkey Kong, динозавърчето Йоши, Баусер и разбира се, злия вариант на Марио – Варио. Графиката, характерно за Nintendo, е възшарена и доволно инфантилска, но най-странното е, че това не дразни. По интерактивните писти (на някои от тях се озовавате в задръстени от трафик магистрали, други ви отвеждат в джунгли или ледени пустини) винаги цари анархия, тъй като всеки от осемте участници непрекъснато гледа как да прецака останалите, хвърляйки самонасочващи се костенурчи черупки или услужливо оставяйки зад себе си бананена кора.

Играта е луд купон в единичния режим, но истинският ѝ чар се крие в multiplayer-а. Колкото повече приятели сте, толкова по-добре – едва ли ще намерите нещо по-забавно. Освен страхотните графики (въпреки че това е една от най-първите игри за N64) ви очакват повече от прилична музика и ефектни звуци (с изключение на досадния глас на гъбата, която заслужава най-мъчителна смърт) и удобен контрол.

Емулатори

Преди години единственият емулатор за N64 беше UltraHLE на Epsilon и Realityman, който при това вървеше с glide-драйвери или казано иначе, беше само за Voodoo-карти. Поради това, че много малко нормални хора (също и моя милост) разполагаха с Voodoo, ни се налагаше да измисляме разни щуротии, като например да емулираме glide. TNT-видео-картите на Creative примерно бе възможно да бъдат превърнати с емулатор в едно съвсем читаво Voodoo. UltraHle (пуска добре голяма част от игрите) дълго доминираше до появата на по-новата генерация емулатори. Най-добрият от тях безспорно е Project 64, който е толкова професионално направен и има толкова много опции, че човек тъне в неведение как тази програмка още е безплатна. Отличава се с отлична бързина и съвместимост. Поддържа повечето познати комерсиални заглавия и ги емулира почти перфектно, много рядко се срещат фатални бъгове. Използва plugin-ове за audio и

Екшън игрите

За N64 постепенно се появиха някои от най-култовите 3D-екшъни за PC като Doom, Duke Nukem и Quake. Наистина, за кратко те успяват да извикат у вас известна носталгия (която при това няма нищо общо с тази конзола), но като цяло единственото нещо, което успяват да докажат, е, че клетите притежатели на конзоли могат само да мечтаят за това, което PC-геймърите получават в този жанр. Наистина при Duke Nukem 64 има някои доста сносни 3D-ефекти (макар че враговете ви все още се движещи се картонени изрезки), които не познаваме от PC-версията, но едва ли си

do 64

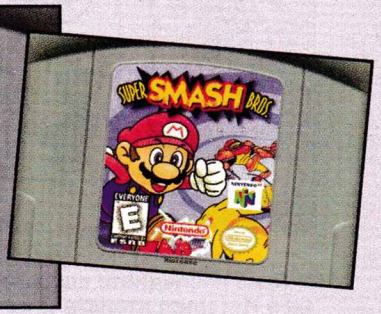
тът от това е, че скоро на N64 бе лепнат етикета "kiddy-platform" и много геймъри до днес смятат тази конзола за "детска машинка". Nintendo обаче изгуби съревнованието с PlayStation поради друга причина. Достатъчен е един поглед върху списъка с игри за N64, за да разберете, че Nintendo разчитат изключително на собствената си продукция и на Rare (Perfect Dark, Golden Eye, Banjo Kazooie и мн. др.). Точно привличането на множество външни разработчици обаче направи конзолата на Sony толкова успешна.

Това, което обаче наистина закопа N64, е почти пълната липса на RPG-та и Fighter-и, а както знаем, това са най-популярните жанрове за конзолните фенове. Къде са страхотните RPG-та от Super Nes-времената, къде са Street Fighter и Final Fight?!

Конзолата все пак има един аспект, в който е абсолютно ненадмината – N64 безспорно еултимативната multiplayer-платформа, с нея партито ви е гарантирано.

ТОР 10 ИГРИ ЗА NINTENDO 64

1. Mario Kart 64
2. Goldeneye
3. Perfect Dark
4. The Legend of Zelda: Ocarina of Time / Majora's Mask
5. Ogre Battle
6. Paper Mario
7. Conker's Bad Fur Day
9. Mario Party
10. Super Smash Brothers



video. За разлика от другите емулатори обаче, той е и най-капризният по отношение на системните изисквания – докато при останалите минималната конфигурация е 300 мегахерцов процесор, тук ще ви е необходим поне 600 MHz-кранта (и това е минимумът).

Други заслужаващи внимание емулатори на N64 са остроумно кръстеният 1964, който не само че е изключително бърз, но е и първият open source n64-емулатор, както и Nemu64, който поддържа доволно много игри.

Един голям проблем на този тип емулатори е, че не обръщат никакво внимание дали имате Gforce 3, Gforce 4 или 1000 MB RAM; тях ги интересува единствено тактовата честота на вашето процесорче и ако тя е в рамките на 1.2 GHz или дори повече, не би следвало да имате проблеми да подкарате повечето от по-новите заглавия. Така, те ще вървят мазно, както си му е редът, с около 60 фрейма за секунда.

струва да се тормозите с кошмарното управление на N64 (ако играете на емулатора с клавиатурата), просто за да ги видите. Освен това Nintendo, нали са си по-kiddie ориентирани, са махнали най-стойностните неща в Duke, а именно някои от по-просташките му коментари и стрийптизьорките.

Сред притежателите на N64 с култова статус се ползват две 3D-екшън игри на Rare (Golden Eye и Perfect Dark), които макар и да изглеждат гениални и революционни за притежателите на конзолата, са чисто и просто посредствени за разглезените в това отношение PC-геймъри.

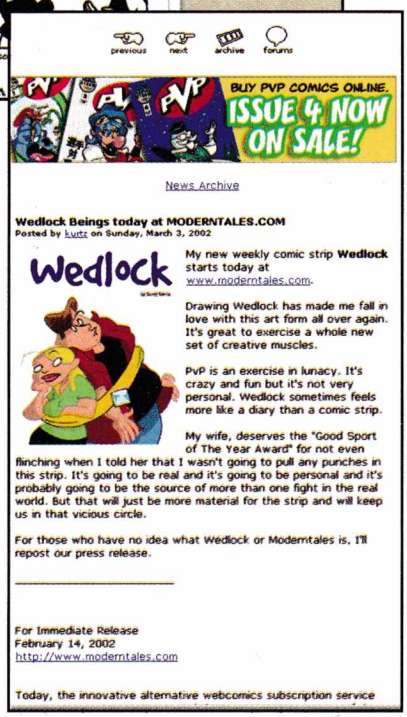
Star Fox 64

Star Fox (позната като Star Wing в Европа) е още една класическа игра за Super Nintendo (един от най-големите хитове за 16-битовата конзола), която веднага след появата на новата конзола (N64) се сдоби със свой триизмерен вариант. Както Mario Kart е една от най-забележителните състезателни игри, така Star Fox винаги е бил един от най-добрите аркадни екшън симулатори. Отново тематиката е малко инфантилна (макар че играта очевидно е вдъхновена от Star Wars), тъй като звездните пилоти са животни, едното от които дори е жаба, но най-шокиращото е, че когато започне екшънът, вие ще забравите, че в космоса някога е летяло нещо друго освен зайци и лисици. Вие влизате в ролята на Фокс МакКлауд, който със своите трима wingman-и трабва да освободи своята галактика.

Тайната на тази игра се крие в умопомрачително добре режисираното действие, което се развива на екрана. Казвам режисирано, защото Star Fox по един уникален начин се възползва от script-нати ситуации, които са толкова чести и толкова много, че вие се чувствате така, сякаш участвате в първокласен фантастичен филм. Най-забележителното обаче е постоянната комуникация, която водите с останалите герои – така например жабчето Слипи, непрекъснато се включва с видео-съобщения: "Фокс, помогни ми", а гордият и наперен Фалко Ломбарди често е най-надъхан да се бие с босовете. Постоянните разговори и комуникацията между екипа ви прави тази игра незабравима, нещо като конзолен аркаден Wing Commander. StarFox на легендата Шигеру Миамото е за мен истински пример как трябва да изглежда перфектната конзолна игра – такова нещо не можете да играете на компютрите си, точно в такива игри се крие предимството на конзолите.

PvPonline.com

Ежедневен онлайн комикс за геймъри



През последните няколко години в Интернет станаха много модерни безкрайните комиксови сапунени опери на всевъзможна тематика. Макар и да съм попадал, предимно случайно, на много подобни анимирани серии, публикуващи нова страница всеки ден, едва наскоро се натъкнах на една, която наистина ми допадна – PvPonline.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Главни герои в този комикс са колегите от редакцията на едно геймърско списание – PvP (съкратено от Player versus Player). Персонажите им са оригинални и едновременно с това някак си странно познати – шефът Коул, който все още не може да се приспособи към съвременните компютърни игри, но помни "славните времена" на аркадните зали; неврътният компютърен маниак Франсис, който като че ли все още не може да разбере смисъла на термина "феърплей"; художникът Брент, отнасящ се с презрение към геймърите, но често попадащ в капана на увличането по някоя хитова игра и червенокосата Джейд – вечно доказваща на шовинистичния свят, че жените могат да фрагват не по-зле от мъжете.

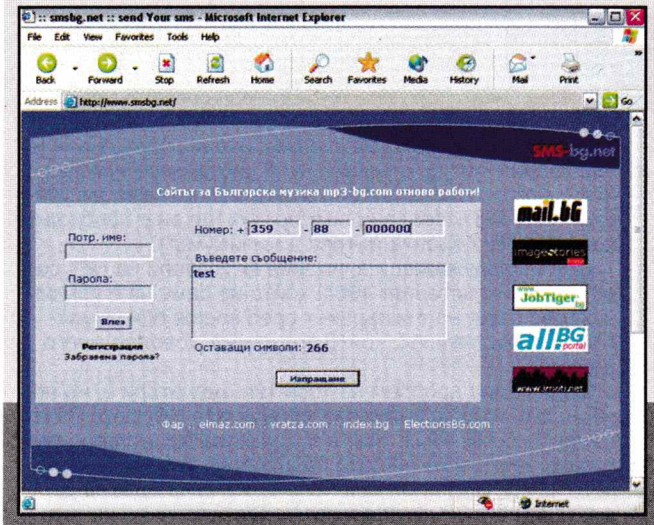
Дори да си бях поръчал специален комикс, лично за мен, едва ли щеше да се пръкне нещо, в което да се говори едновременно за компютърни игри и две други, трудно съвместими с тях хобита, по които съм много запален – настолни RPG и Star Wars. И още, и още – комиксът излиза почти всеки ден от месец май 1998 година до днес, така че сигурно всеки ще открие в него нещо за себе си. За тези няколко години авторът на комикса – Скот Къртз, няколко пъти променя стила на рисунките и графика с "почивните си дни", докато накрая стига до сегашния модел – едностраничният комикс излиза ежедневно, като в делничните дни и събота е черно-бял, а в неделя – цветен. Скот изрично подчертава, че комиксът се рисува винаги на ръка, а компютърът се ползва само за вторична обработка.

SMSbg.NET

Сайт за SMS-терористи

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Ако попаднете на www.smsbg.net, едва ли ще останете впечатлени от някаква необикновена красота, впечатляващ дизайн или богато съдържание, тъй като предназначението на този сайт е съвсем друго – изпращането на SMS. След извънредно кратката процедура по регистрация, в която можете да посочите данни, каквито сметнете за добре, можете да пристъпите към действие. Освен че се зарежда бързо, SMSbg.NET предлага няколко облекчения, които не са за пренебрегване. Преди всичко трябва да се отбележи наличието на телефонен указател, в който можете да попълните най-често използваните от вас номера и само с едно кликване да ги посочите. Сайтът позволява изпращане на кратки съобщения с дължина до 270 символа, но преди това е добре да знаете какъв модел е мобифонът на получателя. Особено забавно е полученото съобщение. То не съдържа никакви данни за изпращача, а само адреса на сайта на известен австрийски оператор (www.one.at). От SMSbg.NET може да изпращате кратки съобщения до абонати на двата нашенски GSM-оператори. И все пак когато решите безнаказано да се шегувате или да тормозите някой нещастен потребител, е добре да помислите доколко разумно и смислено е всичко това. Все пак сайтовете от този тип не са чак толкова много в нашето Интернет-пространство. Затова нека ги използваме по предназначение.



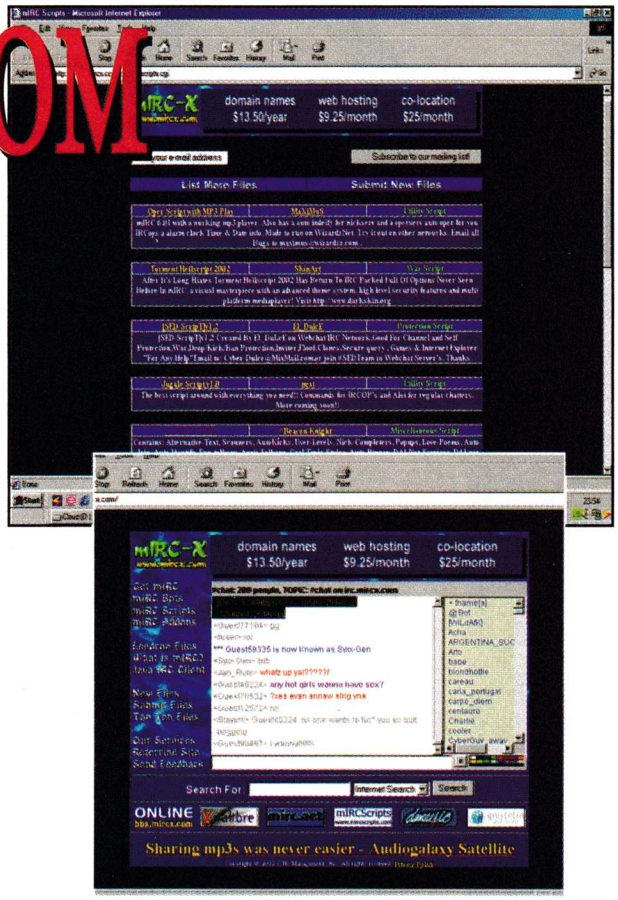
www.MircX.com

Намерете нужния ви скрипт

Наскоро излезе последната версия на една от най-използваните програми за chat – mIRC, която не успя да ни зарадва с нещо чак толкова новаторско. Ако ви е писнало от постния интерфейс, малкото допустими опции, а знанията ви не стигат, за да си направите собствен script, то следващият сайт е за вас.

Антони Попов
cloud_strife@abv.bg

Www.mircx.com съдържа повече от необходимото, за да можете да прекарате добре времето си в IRC, защитени от всякакви flood атаки и опити за takeover на любимия ви канал. В отделните секции можете да откриете почти всичко необходимо за правилната администрация на канала: ботове, addons, eggdrops. Линкът към IRC скриптовете ви отваря страница с няколко вида, кой от кой по-хубав. Разнообразието е голямо, като почнем от най-елементарните, които представляват прости модификации на обикновения mIRC 6.01 с добавени опции за търсене на mp3, изпращане на sms и др., до по-сложните (за експлоатация) – Boss IRCv2002 и [V][!][P] ScripT. Последните съдържат много и различни по видове flood и invite защити, задължително необходими срещу така омразните на всеки чатър ботове, излизащи ви на private със съобщения от рода: "Моля те, ела в канал #еди кой си". При ваше желание можете да се изявите като хакер, използвайки някой от war scripts с вградени сканери за портове, нюкери, флудери и съответните анти-такива. Ако не искате да използвате напълно готови скриптове, вземете си само някои функции от секцията mIRC addons, които да добавите към вашият mIRC. Освен всички тези екстри www.mircx.com е един чудесен chat room, където да обмените идеи за усъвършенстване на скрипта си с другите посетители на сайта.



www.GSM-Phonez.com

GSM информацията, от която се нуждаете

На пазара има толкова много GSM апарати, че съвсем нормално е да изпитвате известно колебание кой модел да изберете. Един има една хубава функция, друг има друга, трети ги има и двете, но пък е прекалено скъп. Въобще изборът не е лесен. Точно по тази причина има сайтове като www.gsm-phonez.com, които да ни помогнат в трудните моменти.

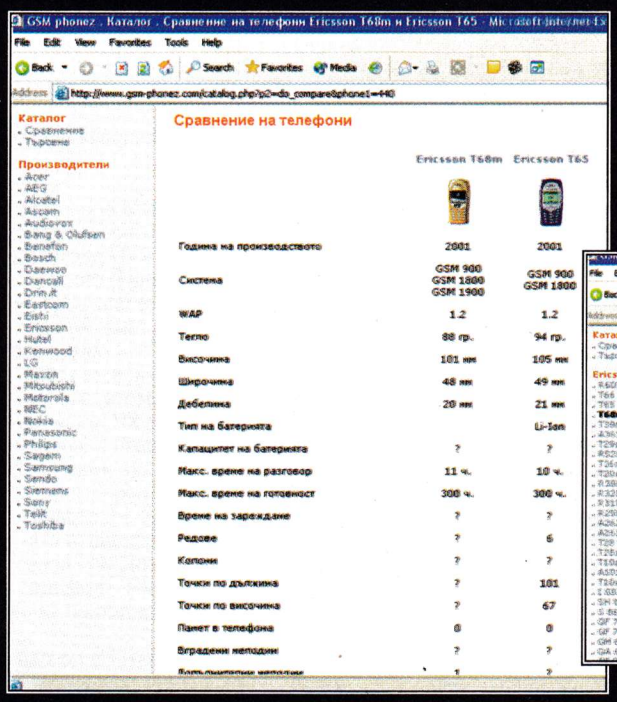
Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

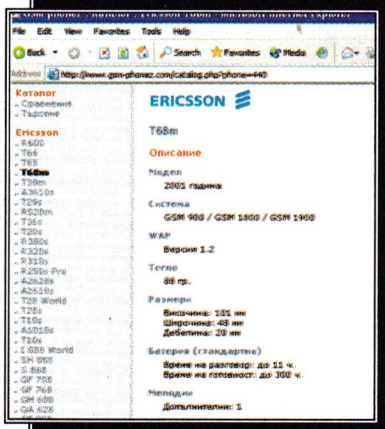
Съдържанието на този сайт е, меко казано, богато. Налице е подробна информация за дата на производство, размери, тегло и функции на различни GSM модели на Ericsson, Nokia, Motorola, Siemens, Sony и още 26 повече и по-малко известни фирми. За ваше улеснение имате възможност за сравнение на два GSM-а, като в таблица са изброени приликите и разликите в характеристиките им. Страшно полезно за тези, които си купуват определен апарат само заради повечето глезотийки:)

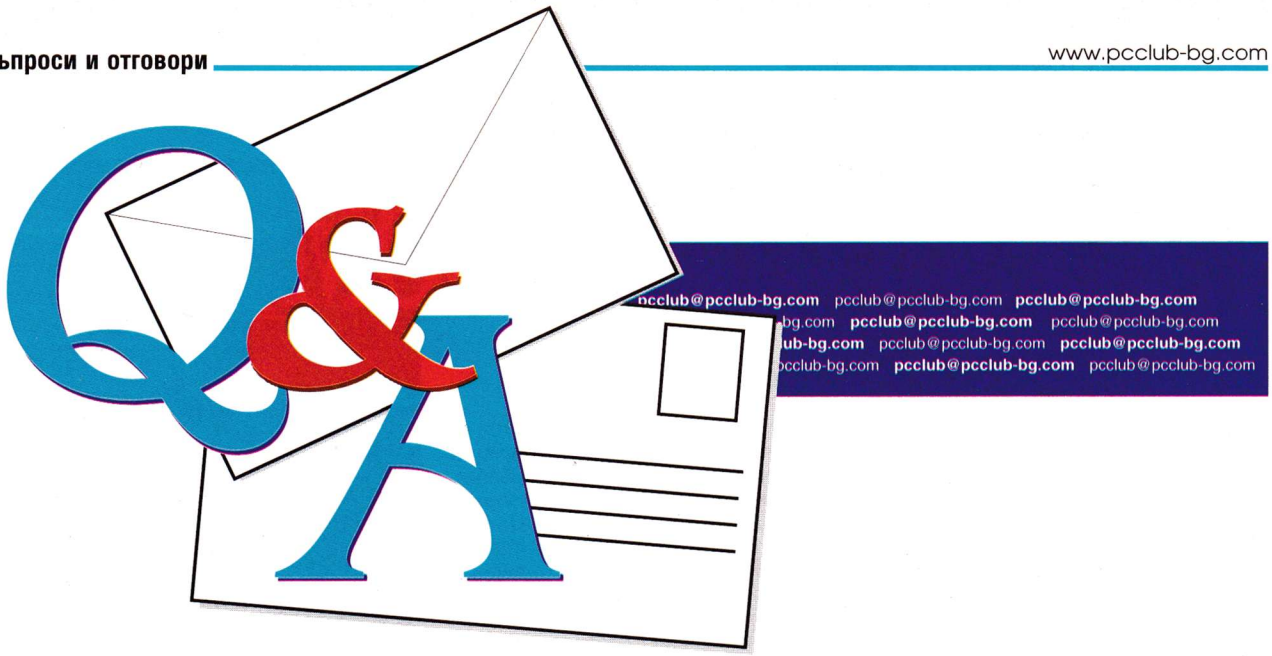
Ако информацията за модела, който ви интересува, не ви е достатъчна или просто ви е необходим наръчник за използване на определен модел, тогава изтеглете инструкциите в PDF-формат, където информацията е пълна. За жалост не за всеки апарат ще откриете инструкции, но за много от тях има на английски, руски или български език.

Ако пък търсите нещо по-евтино, можете да хвърлите едно око на обявите, поместени на сайта. Търсенето в тях е елементарно. Просто избирате търсения от вас модел, максимална цена и местоположение. Ако искате да се отървете от стария си апарат, пуснете и вие една обява.

Мисля, че информацията на сайта ще ви е от полза, най-малко защото е събрана на едно място и най-важното, защото е на български:)







Търговище оставено без PCC... По-добре да бяха спрели тока!

From: beast_tg@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club маниаци. Здравейте и на екипа на PC Club.

Аз съм голям ваш фен и искам да ви кажа, че вие сте THE BEST OF THE BEST. (Върхът на сладоледа.) Но стига с хвалби, трябва да ви кажа (пиша), че аз съм от Търговище и ТУК Е ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ТРУДНО ДА СИ КУПИШ КОЙТО Е ДА Е БРОЙ НА ВАШЕТО СПИСАНИЕ. Така че много ви моля - пускайте повече броеве като за моя малък град. Друго, което ме интересува, е кога ще има статия за HEROES IV of Might and Magic. Що няма всеки месец плакат и ще има ли изобщо някога? Е, дочуване и дано да съм ви помогнал с нещо.

YOURS FOREVER beast_tg, (за по-неграмотните) ВЕЧНО ВАШ beast_tg

P.C. Особено ми харесаха статиите за EREVOS И MONET the Mistery of the Orangerie Museum - има добър хумор в тях. Други добри статии бяха DICIPLES 2, MAFIA, HOOLIGANS и т.н.

Reply:

Върхът на сладоледа, казваш, това е от един слоган на "Делта", то така и продължаваше тази реклама отпреди 10 години, ако не ме лъже паметта, "...Върхът на сладоледа - днеска в София, а утре в Търговище." Начинът да се появят повече бройки там или в други недостатъчно снабдени места е да си ги търсите по сергиите настойчиво. Като изпилиш ушите на продавачката и свикне да подскача и да си удря темето в навеса, щом те види да се задаваш, има шанс тя да си поиска някоя бройка отгоре следващия месец и да си я купиш като доволен победител и член на гражданско общество. Не можем зорлем да изпращаме по повече за Търговище, мина вече времето на плановото зареждане, за щастие или за нещастие. Плакатите не са зачеркнати вовеки, но в следващите два-три броя не се предвиждат. За Heroes - ако производителят си спази срока, вероятно следващия месец ще те зарадваме. Значи бягай да досаждаш по кварталните сергии, можеш да си събереш и дружина за по-мощен ефект.

Е.Т.

Новият фен

From: sasho_v56@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, пичове от PC Club,

Преди една година реших да започна да си купувам PC-списания. Купих си PC Mania, Gamers Workshop и PC Club.

Спрях се на второто списание. Една година по-късно реших да видя какво е станало с другите 2. Купувам си първо PC Mania и прочитам броя им и го сравнявам с този отпреди една година. Виждам - промяна има, но на зле. Лошо за тях! На другия ден си купувам PC Club и какво виждам - и там промяна има, дори списанието е станало неузнаваемо. Но знаете ли какво се оказва? ХАРЕСВА МИ!!! 100 страници, достоверни превюта и изчерпателни ревюта и най-важното 13 страници хардуер!!! Тогава взех решение, което беше много трудно, но все пак не мога да си купувам 2 списания и ето го то - ВЕЧЕ САМО PC Club!!!

И така, имам няколко въпроси и молби към вас:

1. Можете ли да сложите една статийка в списанието относно програми за рипване на DVD дискове в DivX (asf, avi, divx и mp4) формат. Знам, че преди време бяхте публикували сайт на тази тема, но той не ми помогна. Пробвал съм много програми, обаче с никоя не успях.
2. Можете ли да ми кажете, ако си инсталирам Windows XP, дали ще имам проблеми с refresh rate-а при игрите и също дали ще имам проблеми с Flex Type 3.2 и 2000?
3. Вместо да пишете по 1-2 странички за тъпите игри, уголемете статиите за хубавите игри, или поне тези за играта на броя - така ще получим по-добра представа за самата игра!
4. Махнете го тоя плакат! На негово място сложете нещо друго, примерно още странички или втори диск!
5. Може ли да сложите в новия брой най-новата версия на Little Fighter2 в новия брой? Много ми хареса тази игра, пък ме мързи да я тегля от нет-а. И без туй имам още много неща за теглене.
6. Моля ви сложете най-новата версия на драйвера на най-добрата саунд карта - Creative SB Live! и прилежащия й software.
7. Можете ли да ми кажете кога излиза Soldier of Fortune 2: Double Helix?
8. Идеята за речник на компюрърните термини много ми допадна. Въпреки че знам повечето термини, не е зле човек да обогати речника си.
9. Можете ли да ми обясните какво точно означава lamer. Много често я чувам тази дума, но ме е срам да ги попитам какво значи. Хайде, спирам дотук, че май писмото стана дългичко.

Пожелавам ви много успех през новата година (макар че вече минаха 3 месеца, но поздравът е от сърце).

Александър Вълчев

П.П. Щях да забравя най-важното - ще има ли наистина Halo за PC?

Reply:

Радваме се, че сме успели да те спечелим. Поради ограничения обем ще отговорим само на част от питанията ти.

И така отзад напред. Halo за PC ще има. Играта ще се появи някъде през есента. Идеята на Microsoft е чрез забавянето да продадат още някой и друг X-Box.

Lamer най-общо може да се преведе като човек, който задава глупави въпроси, който е пълен въздух под налягане и т.н.

SOF 2 го чакаме през май, ако няма промени, разбира се. Колкото до Windows XP и refresh rate-овете - това е проблем с драйверите на съответната видеокарта, който се оправя чрез инсталиране на по-нови такива. Естествено ако имаш някой вече изчезнал от пазара модел, подходящи за XP драйвери може и въобще да не се появят.

Н.Д.

За форума на сайта

From: medunski@yahoo.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Пиша директно по въпроса - имам проблем във форумите на вашето online издание. Регистриран съм още миналата година, но както виждам, вече форумите са обновени, с различен дизайн и регистрацията ми очевидно е отпаднала. Вчера се регистрирах отново със същия username и получих съответното потвърждение по пощата. Когато вляза във форума, се отчита, че съм вътре, но не ми се позволява да отварям new topic или да отговарям на друг такъв. В списъка на членовете също не фигурирам. Пропуснал ли съм нещо? Моля, отговорете ми.

Reply:

Публикуваме това писмо, защото и други потребители имаха подобен проблем. В средата на февруари форумът на www.pcclub-bg.com беше модернизиран. За съжаление с пускането на новия форум старите регистрации станаха невалидни и е необходимо всички желаещи да участват в дискусиите да се преregистрират. Старата версия на форума все още е на сайта, но в него не можете да добавяте нови мнения. Оставихме го единствено за да е възможно да се гледат старите теми, които за съжаление също не могат да бъдат преместени в новия форум. Така че новият форум на PC Club ви очаква:)

Н.Д.

ДОЛУ РЪЦЕТЕ ОТ ИКОНОМОВ!!!

From: andrey@datacom.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club,

Досега не съм чел лоша статия във вашето списание, но тази направо ме вбеси. Става въпрос за статията на Никола Икономов за Harry Potter.

Честно да ви кажа, коментарът ми за неговата статия е - както той се е изразил на едно място в текста:" *biip, *biip, *biip "(като в този случай това не е звукът от електронна игра.)! Съжалявам за моята грубост, но направо НЕ съм съгласен с неговата статия..

Единственото смислено нещо беше, че не могат да се сравняват филмите "Властелинът на пръстените" и Harry Potter, освен само по приходи и известност. И по тази тема искам да отбележа, че HP е на второ място по приходи в света след Titanic, а "Властелинът на пръстените" е доста назад :-) Е, това, че е пълен с компютърна графика и ефекти (което не е лошо), му донесе няколко Оскара, което е доста важно, но самият филм не е хубав въобще, пък и свършва много гадно, така недовършена история... (аз за жалост съм го гледал и съжалявам за изгубеното си време, поне пари не съм давал). Но пак не могат да се мерят по сюжет!

Та, да се върнем на статията! К'во ме грее к'ви хора е имало на прожекцията, на която си ходил и колко време са говорили по своя мобилен телефон в киносалона? Та, аз искам да ви кажа, че няма никакво значение възрастта. HP е литературно произведение, което развива фантазията на децата, но това, че един по-възрастен е прочел книгата, не го прави по-малък, а го обогатява душевно!

Дойде време да спомена и за Стивън Спилбърг. Та, аз много го харесвам като режисьор и последният му филм AI - Изкуствен интелект, е супер як. И явно, като не му е разрешила авторката свобода, се е отказал. Но виждайки резултата от първия и очакването с нетърпение от страна на зрителите на втория филм, той точи лиги за третата част на HP и затворника от Арбакан, оправдавайки се, че първите две книги не са го заинтригували, но третата е много загадъчна и интересна. Та, аз също пренебрегвах HP, но след като изгледах филма, може би за 3-4 седмици прочетох и трите книги, излезли в България.

Ето, че вече стигаме и към края на статията. К'во те бърка колко е взел Даниел за филма - 20-30-40 милиона. Спечели и ти, ако можеш, де. Но с изречението "Ако е достатъчно умен, трябва да направи само още едно: да забърше Ема Уотсън". Е, тук вече статията съвсем ИЗПРОСТЯ!!!

Клюките няма да коментирам, защото това са непотвърдени слухове.

Та така, надявам се, че грубостта ми не ви е обидила, просто изразявам мнение и мисля, че статията на Никола Икономов не е добре написана.

Иначе вие сте любимото ми списание (екип) харесвах ви още от PC Mania и сега съм фен на PC Club!!!

И най-накрая да се представя, че забравих. Казвам се Андрей, на 16 години, от София.

Reply:

Пренабирането на твоите близо три хиляди гневни знака от латиница на кирилица събуди и моите дракони. Можеше да намериш начин да отмъстиш на Икономов лично, а не да си го изкарваш на невинни, с нищо не осквернили литературните ти чувства редактори. Цялата редакция застава зад крехкия гръб на Икономов с твърдението, че подружелюбно и същевременно неутрално изказване за ХП никой от нас не може да измисли. Съжаляваме за представата, която си завъдил и я намираме за погрешна. Ако наистина ни четеш още от време оно, би трябвало да знаеш как може да се изказва младият Икономов, когато нещо не му е харесало и какви непостижими висоти на сарказма и ехидността достига скорпионският му език, когато е намерил основание да се заяжда. Слава Богу, ти си единственият схванал погрешно игривите закачки на колегата и останал обиден. Ако Икономов не се беше озъртал за мацки в киносалона, не беше надавал ухо какво си приказват и не беше намигнал на финала на Ема Уотсън, щяхме да го натирим на принудително балнеолечение, защото при него отминати в гробно мълчание дами са показател за тежко здравословно състояние. В този смисъл гледай оптимистично на нещата "Да, не ми харесва пустият му Икономов как се е справил, но от друга страна, явно и той си е паднал по ХП, иначе се сещам какви витиевати щеше да ги накъдри".

Е, аз вече поизпуснах пара, само последно ще те посъветвам на твоята възраст да не се хвалиш с това темпо на четене и дори да го пазиш в тайна, защото комбинирано с излишния ти патос, ме навежда на мисълта, че трите тома Потър са ти първите прочетени три тома, а това е срамота. Следващия път критикувай на воля на кирилица и много ще ти се зарадвам.

Е.Т.

Предложения и възмущения

From: v_jinxbg@yahoo.com.au
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club,

Чудесно е, че увеличихте броя на страниците и въведохте нови и интересни рубрики. Особено ми харесва рубриката за модовете. Няма да е зле и да слагате на диска модовете, за които пишете. Този път на диска имаше само този за Half-Life, но готиният за UT не беше включен. Нищо, надявам се в следващия брой UT да има предимство;). Преди слагахте и карти на диска, но напоследък не съм виждал на дисковете. Няма да е зле да пуснете някой друг Map Pack. (За UnrealT става дума , а не за CS.) Може и колекция от тапети да включите. Те са малки и не би трябвало да представляват проблем.

А ето и едно предложение. И без това имате доста място, така че може да го обсъдите: защо да не пишете в хардуерната рубрика за най-доброто в отношение цена/качество на пазара и да предложите примерни конфигурации за компютри с AMD и Intel процесори? И още нещо - сбийте речника на хардуерните термини да стане като истински речник и да се съберат повечко неща.

ИЗВЪНЗЕМНИТЕ ИДАТ ИЛИ БЛИЗКИ СРЕЩИ ОТ ТРЕТИЯ ВИД!

From: cerber87@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

здравеи пццлуб.минавам Nаправо на вапроса си.Iскам да разбера дали има ниа кои балгарски саит които които да е като раи за геимарите.

Имам предвит да има обиаснение за всиака една игра,да информират геимарите кога ще излезе продалжението на любимата и игра и да могат да иа закупиат на разумна цена. С мака бих отговорил вместо вас 4е такав бг саит ниама. А и дали е виарно 4е много риатко излизат нови игри за ПС.

WASH CERBER

Reply:

Ти от коя планета си ако не е тайна?

P.S. Писмото се публикува без редакторска намеса.

И последно искам да изразя възмущението си по един въпрос. Не ми е ясно защо публикувате писма като например "Кажете ми бъгове за някоя игра и включете cheats?". Странно, но ми се струва , че cheats има доста отдавна , а колкото до "бъговете", хм, смятам, че това са глупости, които само отнемат от удоволствието от изиграването на някоя интересна и качествена игра. Апелирам към вас да не го подкрепяте! Това е от мен и се надявам да ни поднесете един още по-добър брой следващия път.
Jinx

Reply:
За съжаление не винаги успяваме да включим всички MOD-ове на диска, което си е пропуск. Иначе на настоящия диск можеш да намериш Quake III Rally. Карти също ще има в обозримо бъдеще стига и други читатели да проявят интерес. Чакаме вашите мнения по въпроса.
Н.Д.

Потупване от стара пушка

From: miro_shadow@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

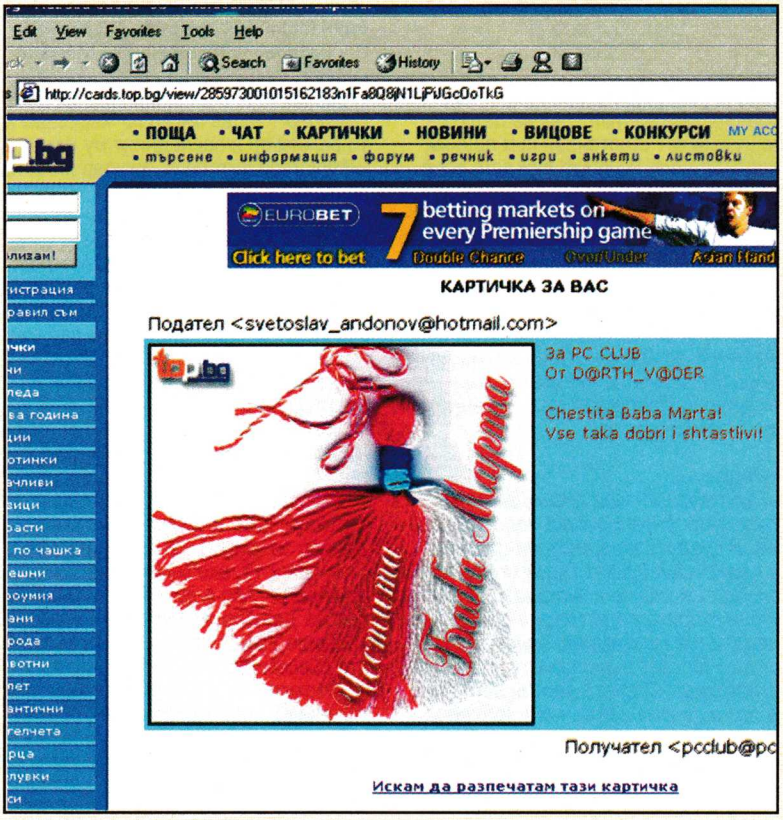
Здравейте, PC Club, най-накрая и аз - стара пушка, реших да ви пиша.

1. Не се безпокойте, че не сте с 2 диска. Не е важно количеството, а качеството! А вие сте по-качествените! Та както и да е. Ако можете, направете нещо с разпространението на PC Club, че в нашия град излиза 1 път на 2 месеца?!?
2. Откакто пуснахте рубрика (която е бая малка) за Emulators и конкуренцията не закъсня да направи същото:) Та аз се интересувам много от емулатори и искам да ви помоля да я разширите малко, или поне да представяте по-хубави игри като Turtles, Snowbros, Caveman Ninja, Sonic 1,2,3,4..., King Of Dragons, Knights Of The Round. Има толкова много хубави игри. А ето и един много як адрес www.emurater.com, там има тонове от класически игри за Sega Genesis и Super Nintendo и др.
3. Искам да ви попитам за GTA3, ще излиза ли за PC?

С уважение: SHADOW

Reply:
Защо трябва да се безпокоим от каквото и да е било? Няма такова нещо. Виж въпросът с разпространението е по-сериозен и обещаваме да вземем мерки. Колкото до емулаторите - какво да я правим пустата конкуренция? Нормално е да черпят идеи от най-добрите. Обещаваме и за в бъдеще да им даваме такива в изобилие. За последния въпрос виж стр. 97 в настоящия брой :) Повече коментари са излишни.
Н.Д.

ЧЕСТИТКА!



Благодарим на всички, които ни изпратиха честитки по случай Баба Марта.

The Druid King

From: kemlin@top.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Аз съм голям фен на стратегиите, та се чудех кога все пак ще излезе The Druid King. Хубаво ще е и да напишете нещо ново по въпроса за разработката на тази бъдеща несъмнено хитова стратегия. Между другото обърнали ли сте внимание на съкращението на играта (TDK). Голяма реклама се прави по дисковете, а? :-) Това ми беше мисълта.

П.П. Поздрави за стоте страници, направо ги разбихте конкуренцията. Макар че си купувам и GW :-)

Вие двете си оставате най-добрите.

Reply:
Хемимонт ни дават известни надежди, че в съвсем скоро време ще можем да пробваме финалната версия на The Druid King. Естествено тогава в списанието ще има изключително подробно представяне на тази безспорно чакана игра.
Н.Д.

На писмата отговориха Елица Тодорова и Никола Дърпатов. Молим ви да ползвате кирилица.

ПОВЕЧ
http://gbg.bg/toolbar
Истинският toolbar!
- Инсталираш **неусетно**!
- Пряк достъп до най-добрата българска поща АБВ.bg и до най-популярните световни сайтове за комуникация.
- **Бързо** и **лесно** влизаш в най-добрите български и световни търсачки.
- Любимите си сайтове съхраняваш и отваряш само **с едно кликване** на мишката.
http://gbg.bg/toolbar

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер
1577 за PC Club без диск 6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година
1578 за PC Club с диск. 12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241**

Hotkeys за Warrior Kings

Left mouse button - Избира Unit/ Building
Single left-click on Military Unit - В зависимост от настройката на „options" може да избере ВСИЧКИ units от същия тип в 30 метров радиус.
Double-click on Military Unit - В зависимост от настройката на „options" избира един ИЛИ всички units от същия тип в 30 метров радиус.
Single left-click on Civilian Unit - Избира един Civilian Unit.
Double-click on Civilian Unit - Избира всички Civilian Units от същия тип в 30 метро радиус (без опция за пренастройка).
Click and Drag Box - Избира всички units в рамката.
CTRL + Keys 1-9 - Маркира избраните units в съответната група.
Keys 1-9 - Избира предватително маркираната група.
Left-click on empty Terrain - отменя всеки избор (units или сгради).
Right mouse button - Извършва действието, което в момента е изобразено на иконата на курсора; ако курсорът не е променен, се дава команда за движение.
E Key - действа САМО когато е избран unit и има възможност за извършване на пожеве от едно действие - например влизане в сграда или ремонт; натискането на „E" сменя последователно всички възможни действия.
F Key - Задръжте F + right-click върху Unit(s) - командата „Follow".
G Key - Задръжте G + right-click върху Unit(s) - командата „Guard" - полезна е, когато не искате бързите units да изпреварват бавната пехота.
H Key - Стоп за избраните Unit(s)
Q Key - Задръжте Q + left-click върху Unit - избира ВСИЧКИ units от дадения тип в очертанията на екрана.
R Key - Задръжте R + right-click - команда „Patrol".
SHIFT + right-click - Определя Waypoint за избрания Unit(s).
Delete Key - Унищожава избрания unit или сграда. Внимание - няма потвърждение и унищожаването е мигновено!
SHIFT + Order (Selected Unit) - Задръжте Shift и дайте команда на избрания unit - тази команда ще се изпълни СЛЕД изпълнението на предишните команди.
CTRL + Order (Selected Unit) - Задръжте Ctrl и дайте команда на избрания unit - тази команда ще се извърши ВЕДНАГА, след което ще продължи изпълнението на предишните команди.
SHIFT + Spawn Command Icon - Задръжте Shift и left click на иконката за производство - ще пусне за създаване 10 бр. от избрания unit.
SHIFT + Right-click Spawn Command - Задръжте Ctrl и right click върху иконката за производство - ще премахне 10 бр. от списъка за създаване.
F1 Key - Натискане на F1 показва обхвата на различните units - стрелци с лък, supply wagons и всички подобни.
Натискането и задържането на Shift ускорява движението на камерата.
'Push Scroll' активиран от „option" - предвижва екрана, когато курсорът доближи края на екрана.
NUMPAD 0 (Insert) - Задръжте „0" (Insert) и всяко придвижване на курсора ще завърта камерата.
Arrow Keys - Придвижват камерата напред, назад, ляво, дясно.
PageUp/ PageDown - Вдигане/сваляне на камерата.
Забележка - тези движения на камерата могат да се извършват и с mouse wheel.
W, A, D, S Key - Също като стрелките.
Spacebar - Центрира камерата върху избраните units/сгради.
Home Key - Последователно прехвърля камерата върху последните четири местоположения, където се е случило някакво събитие.
O Key - Показва текущите цели за спечелване на мисията.
P Key - Пауза On/Off
Keypad Plus +/ Minus - - Увеличава/намалява скоростта на играта (налични са три степени).
. and , Rotate - завъртат сграда, която ще се строи (ако е възможно да се върти).
Забележка - крепостните стените не могат да се завъртат - те се „въртят" автоматично, ако са продължение на по-стара стена; за ориентиране на нова стена - right click and drag курсора по трасето за строеж.
ESCAPE Key - Save, Exit, etc.
TAB Key - Open Chat Window (for Multiplayer).
Right Click върху икона за действие на peasant - ще го накара автоматично да потърси най-близкото възможно местоположение и да започне работа (например да събира ресурси).
B Key - Последователен избор на Barracks.
C Key - Последователен избор на Carts.
I Key - Избира едновременно всички неработещи Peasants.
J Key - Последователен избор на всички „Интересни" места според играта - например „цели" за завършване на мисията.
K Key - Последователен избор на Economic Buildings (Windmill, Sawmill, etc.).
L Key - Последователен избор на Stables.
M Key - Последователен избор на Palace Buildings.
N Key - Последователен избор на Scouts and Spies.
T Key - Последователен избор на Trading Posts.
U Key - Последователен избор на Docks.
V Key - Последователен избор на Villages.
X Key - Избира Artos.
Y Key - Последователен избор на Watchtowers, Forts and Holy Fortresses.
Z Key - Избира сгради, които са подпалени fire.

Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Command & Conquer Renegade .....(-)
2. Medal of Honor: Allied Assault .....(1)
3. Warcraft III: Reign of Chaos (неиздадена) .....(-)
4. Raise of Nations (неиздадена) .....(-)
5. Hitman 2: Silent Assasin (неиздадена) .....(-)
6. Star Trek Bridge Commander .....(3)
7. Return to Castle Wolfenstein .....(4)
8. Hundred Swords .....(-)
9. Serious Sam: The Soecond Encounter .....(-)
10. The Sims: Vacation (неиздадена) .....(-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

PC Club

представя

Анкета на www.pcclub-bg.com

Този месец анкетата на нашия сайт беше на тема вашите предположения за това кой от следните очаквани и многократно отлагани мегахитове все пак ще се появи първи на пазара. Вероятно започналите вече публични бетатестове на WarCraft 3 наклониха везните в полза на стратегията на Blizzard. Както обаче е показала практиката, наличието на бета още не значи нищо, така че остава да видим какво ще се случи в действителност :)
Ето и резултатите:

Общо гласували: 546

1. *WarCraft III (245) 45%*
2. *Никоя от тия няма да излезе скоро (115) 21%*
3. *Unreal Tournament 2 (111) 20%*
4. *Duke Nukem Forever (57) 10%*
5. *Doom 3 (18) 3%*

Очакваме вашите гласове за новата анкета на сайта.

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

RESIDENT EVIL ground zero

Триумфалното завръщане на зомбитата на големия екран

Филми по компютърни игри? Холивуд недвусмислено доказа през последните години, че има нужда от свежи и оригинални сюжети, а някои игри бяха в състояние да предложат доста по-сносни концепции от повечето американски блокбъстри. Всички знаем обаче, какво се роди от флирта между киното и виртуалните развлечения – грозно и уродливо недоносче, воденичен камък на хилавия врат на филмите, направени по видеоигри.

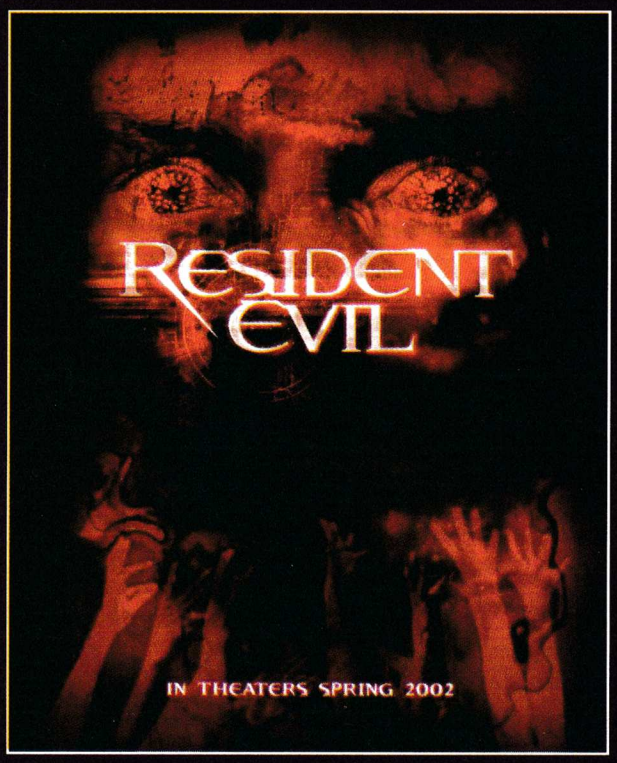
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

"Шедьоври" като "Супер братя Марио" и "Уличен боец" до днес носят белега от дамгата за едни от най-срамните образци на филмопроизводството. С неправдоподобните си, гротескни герои и смехотворните сюжетни линии, тези филми бяха еднакво конфузни както за почитателите на играта, така и за стъписаните от леещото се от екрана малоумие нормални кино-зрители.

Напоследък станахме свидетели на провала на "Лара Крофт: Томб Райдер" и "Реална фантазия" (Final Fantasy), които не оправдаха големите очаквания и с това сякаш забиха последните пирони в ковчега на филмовите адаптации на игри.

Все пак сред всички тези филми имаше един, който не само че не се провали, но донесе на създателите си над 130 милиона печалба. Става въпрос за "Смъртоносна битка" (Mortal Kombat, 1995) на Пол Андерсън (да не се бърка с Пол Томас Андерсън, режисирал "Магнолия" и "Буги нощи"). Днес той е смятан за единствения режисьор, който може да пренесе успешно видео-игра на големия екран. Андерсън ще има възможността да докаже таланта си в тази насока отново, този път със супер-хитовата хорър-поредица Resident Evil, която притежава всички качества да бъде превърната в кино-събитие. Макар в биографията на британския режисьор да фигурират и не особено сполучливи заглавия, имам основания да вярвам, че той наистина е най-подходящият човек за този проект. Така явно са смятали и немските продуценти от Constantin Films, които са предпочели точно него пред легендата Джордж Ромеро (няма нищо общо със злополучния Джон Ромеро).

За познавачите на филми на ужасите, Ромеро е свещено име. Този режисьор е поставил подписа си под култовите зомби-класики: "Нощта на живите мъртви" и "Зората на мъртвите". Когато през 1997 година били откупени правата за филмиране на Resident Evil, първото име, на което се спряли продуцентите, логично било това на Джордж Ромеро. Та кой би бил по-подходящ за създаването на ефектен хорър със зомбита?! При написването на сценария, Ромеро създал история, която съчетавала мотиви от първа и втора част на Resident Evil. Това обаче не допаднало на филмовата компания, която искала необвързан с игрите сюжет. Тогава Пол Андерсън предложил своя версия на сценария, която не била ангажирана директно с нито една част на RE и така бил одобрен от продуцентите. По геймърските форуми в Интернет скоро се надигна вълна на неодобрение, след като феновете разбраха, че няма да видят любимката си Джил Валънтайн във филма. Оправданието на Пол Андерсън, самият той заклет Resident Evil-фен, звучи доста убедително. Той правилно отбелязва, че за да изплаши публиката, първо трябва да я изненада. Това обаче би било невъзможно, ако включи Валънтайн, при положение, че всички знаят, че тя не умира в първа част и се появява в следващите игри от поредицата.



"Съспенсът се състои в незнанието за това кой ще оцелее и кой ще умре, а това е възможно само с нови герои"

Освобождавайки се от бремето на вече познатите персонажи, Пол Андерсън е имал творческата свобода

да създаде своя собствена история и да въведе напълно непознати герои, при това без да се отклонява от тематиката на оригинала, давайки на феновете нещо, за което винаги са мечтали: обяснението как е започнало всичко. В действителност събитията от филма Resident Evil са prequel на първата игра – по този начин кино-версията ще е подходяща както за RE-ултрасите, така и за непосветените.

Всичко започва след като в секретната подземна лаборатория на Umrella Corp., наречена "Кошерът", е освободен смъртоносен вирус (познатият t-вирус). Отговорният за охраната супер-компютър "Червената царица" затваря всички възможни изходи, за да изолира заразата, като по този начин убива учените и служителите на Umbrella. Под въздействието на вируса обаче те се завръщат към живот под формата на

кръвожадни зомбита, по-гнусни дори от Къци Вапцаров

Главната героиня – Алис, се събужда без никакви спомени за миналото си в имение, което се намира точно над изследователския център. Тя няма много време да разгадае мистерията около самоличността си, защото скоро се сблъсква с екип от елитни командоси, които я отвеждат до "Кошера". Мисията им е да възпрат разпространението на вируса, който само след 3 часа ще напусне лабораторията и ще зарази целия свят. Когато достигат целта си, героите се оказват хванати в капана на "Червената царица", демоничното AI, което контролира комплекса и са предупредени, че никой няма да излезе жив оттам. Скоро те се натъкват и на бившите служители на Umbrella Corp. и ужасяващите мутирали креатури от генната лаборатория (сред които любимите на RE-маниаците зомби-псета и, разбира се, licker-ът).

Дали командосите ще успеят да дръпнат шалтера на "Царицата", да намерят анти-вируса и да се спасят живи от "Кошера"? Изглежда всичко зависи от Алис, която постепенно започва да възвръща фрагменти от загубената си памет и се трансформира от пасива наблюдателка във войнствена амазонка с превъзходни лидерски способности.

Resident Evil е филм, който гарантирано ще ви държи в напрежение през цялото време. Ще станете свидетели на умопомрачителни моменти, като

някои сцени очевидно са вдъхновени от "Матрицата"

Двете главни роли са си поделили страхотните power-мадами Мила Йовович (като Алис) и Мишел Родригез (Рейн).

Родената в Киев Мила Йовович, която ни е позната от филмите на Бесон – "Петият елемент" и "Жана Д'арк" не само изглежда поразително, но е и страшно талантлива актриса. Тя самата яко е джиткала на Resident Evil с братчето си и била толкова възторжена от играта, че била готова да продуцира филма със собствената си компания, преди да научи, че Constantin вече са откупили правата. Мила се срещнала с Пол Андерсън и му казала направо:"Виж, мой човек, аз обичам играта и ти няма да намериш по-добра от мен". Според нея, Андерсън е успял да улови духа и атмосферата на играта по един много интелигентен и неповторим начин. Тя била възторжена и от намиганията към "Алиса в страната чудесата". Не само името на героинята е заето от незабравимата книга на Луис Карол, но и множество други елементи като напр. Червената царица, шахматният мотив, а също така и Огледалната къща.

Колкото и странно да ви звучи, за мен лично най-голямото откритие във филма е латиноамериканката Мишел Родригез. След като дебютира преди година в индипендънт-шедьовъра Girlfight, където играе боксьорка, тя превърна яростното си присъствие, агресията, смръщеното лице и мрачния поглед в своя запазена марка. Наскоро гледахме Мишел като гаджето на пича Вин Дийзъл в "Бързи и яростни". Тя също си пада по Resident Evil, а освен това винаги е мечтала да бъде екшън героиня а ла Сигърни Уийвър. Ролята на тюленката Рейн ѝ дава тази възможност и ще ѝ позволи да затъмни напълно Васкес (от "Пришълците"). Зомбитата само при вида ѝ на надъхан женски булдог, който сякаш казва с поглед:

"Сега ще ти отхапя главичката"

ще се затътрят бързо на обратен ход.

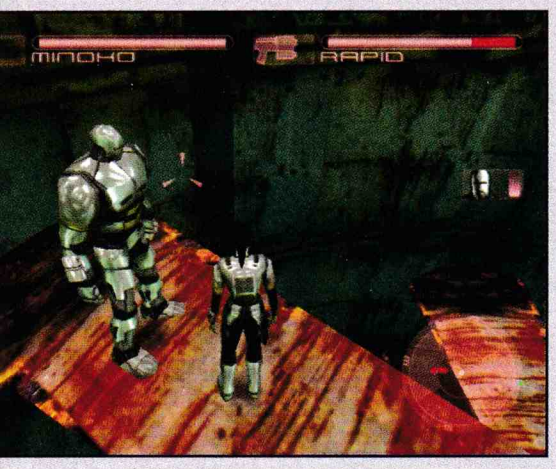
Първоначално бе съобщено, че музиката към филма ще бъде композирана от Клинт Мансъл("Реквием за един сън" и "Пи"), но по последни данни с проекта са се ангажирали Марко Белтрами(автор на музиката към трилогията "Писък") и Мерилин Мансън. Тяхното мрачно сътрудничество със сигурност ще ни дари с един незабравим саундтрак. Освен парчета на Merilyn, ни очакват още нови записи на Slipknot, Depeche Mode и Nine Inch Nails, все любими групи на моя, а предполагам и на ваша милост.

Ако кино-разпространителите ни са съвестни ще видим още през април как супер-дуета Йовович-Родригез разкатава зомби-паплачта. Според първите зрители, които са гледали филма, Resident Evil е всичко, което Tomb Raider обещаваше да бъде. Дано!

ИГРАТА

■ Създадената от Шинджи Миками Resident Evil е една от най-успешните игри за всички времена (продадена е повече от 16 милиона пъти за почти всички възможни игрови платформи). С нея Capcom за пореден път доказват, че са ненадминати при създаването на хитови видео-игри. Популярността на поредицата придобива такива размери, че RE се превръща в родоначалник на нов поджанр: "survival horror", чийто преки последователи като напр. Silent Hill вървят по отъпканите от първообраза пътеки. От 1996 г. насам са излезли Resident Evil, Resident Evil 2 (1998), Resident Evil 3: Nemesis (1998) и Resident Evil - Code: Veronica (2000), последната само за Dreamcast. Следващите игри от поредицата, които се очакват, са Resident Evil Zero за N64 и Game Cube, както и Resident Evil 4, за която още е спорно дали ще излезе само за Game Cube или за PlayStation2.

Project Eden Solution



Амбър и Миноко слизат по перките на вентилаторите.

Веселин Жилов

Century Plaza

Влезте в стаята вляво от сградата на Real Meat. Огледайте се. Ще видите бутон, с който да извикате асансьора. Натиснете го и изчакайте. Когато асансьорът дойде, влезте всички вътре. В асансьора също има бутон. Натиснете и него. Така асансьорът ще слезе.

Запомнете това място – то е центърът на нивото. Коридорът вдясно води до синя врата, затворена отвътре, и дупка (мостът не е включен), а този вляво – до електронно заключена врата.

Продължаваме право напред. Натъкваме се на поредния UPA Regen, където ще се регенерираме, ако ни убият. До него има малко терминалче – ако го докоснете с ръка, ще ви напълни енергията за мунициите. Оттук нататък ще срещате доста такива – помнете къде се намират, защото презареждане на оръжията винаги ще е нужно. Малко по-нататък виждаме човекът, когото трябва да разпитаме – но той затръшва вратата под носа ни. Отивате до покривната конструкция и стреляте по стъклата. Внимателно слизате по генераторите и тръбите долу. Там има газ. Само Амбър може да премине, без да умре. Амбър отива до другата страна, дърпа ръчката и изключва газа. След това можете да продължите напред (отваряте вратата, като щракате върху бравата ѝ). След една кратка битка стигаме до свидетеля и го разпитваме. Той ни отваря път до една по-населена зона.

Вляво от кухнята с готвача има малка стая. Андре трябва да поправи бутона за отварянето на вратата ѝ. Това е една малка миниигричка, при която трябва да отпуснете бутона тогава, когато стрелката навлезе във синята (средната) зона на линийката. Трябва да повторите това няколко пъти. Вратата се отваря само частично. Control ви изпраща rover. Идете да си го вземете. Вдясно от кухнята има врата – отваря се като докоснете с ръка плочата до нея. Качете се по стълбите – ще стигнете до малка кухина с плъзгаща се вратичка в стената – т.нар. UPA access lift. Отворете го и вземете rover-а. Върнете се обратно.

Натиснете десния бутон на мишката и изберете rover-а от менюто. След като го материализирате, влезте с него в процепа под вратата. Качете се върху бюрото и застреляйте електрическата кутия на стената. Върху бюрото има и energy cell (муниции). Натиснете десния бутон на мишката, кликнете "revert" и rover-а ще бъде прибран обратно в дигиталната ви раница.

В стаята има терминал. Само хакерката Миноко може да работи с него. Изчакайте да се появят всички опции. Част от тях ви дават възможност да гледате през охранителните камери, но нас ни интересува червената опция – тази, която трябва да се хакне. "Хакването" става така: изберете си едно от кръгчетата и изчакайте въртящата се в него точка да мине през квадратчето. Точно в този момент трябва да щракнете върху него – кръгчето ще изчезне. По този начин трябва да отстраните всички кръгчета – и то бързо! След това ще можете да отворите вратата. Сега натиснете десния бутон на мишката и се изключете от мрежата.

Долу се намират хора, които страшно много ни обичат. В изкорубените панели има скрити energy cells – разходете се с rover-а и ще ги откриете. Зад един от панелите има проход (пред него понякога сядат хора). Минете зад него и ще се озовете в тоалетните. Един важен свидетел се е залостил вътре – застреляйте ключалката и го разпитайте. Той ви дава ключ.

Връщаме се в центъра на нивото, при асансьора, с който слизохме (казах ви да запомните къде е) и продължаваме към електронно заключената врата. Картър я отключва с картата. Качете се върху конвейера (пазете се от преминаващи контейнери), застреляйте ключалката на поредната врата и излезте от другата страна. Още една врата по-късно, и се озоваваме на ново място. Ако дръпнете лоста наблизо, ще последва серия от събития, като в крайна сметка ще имаме една люлееща се тръба, в която можете да влезете. Андре и Амбър влизат в тръбата. Застреляйте двете ключалки, които държат капака и влезте в кръглата постройка. Тя е задънена.

Ако Миноко хакне конзолата наблизо, тя има три опции. Първата засега не ни върши работа – хардуерът е повреден. Третата ще отвори врата към зоната с цивилните, в която вече бяхме. Втората може да завърти входа на кръглата постройка на отдушника, в която вече са влезли (!) Андре и Амбър. Щом това стане, те се озовават на ново място, но при тях започва да нахлува газ. Махнете Андре от пътя на газа – само Амбър може да оцелее при такива условия! Амбър продължава нагоре по тръбите, минава през няколко врати (задръжте лостовете пред тях малко по-дълго, за да ги отворите) и включва вентилаторите. Газът е премахнат, вече и Андре може да мине. Той поправя хвърлящото искри устройство на стената. Ред е на Миноко. Сега тя вече може да отвори вратата.

Амбър остава вътре, Андре продължава и слиза долу. Вече можете да отворите синята врата – тя води към до болка познатия ни център на нивото. Има и бутон – с него смъкваме тръбата. Качете се върху нея. Натиснете бутона, за да я вдигнете пак, а с лостовете я преместете така, че да се съедини с другите тръби. Сега пред Амбър (която е останала вътре) има тунел, по който да мине. Тя излиза на другата страна, и пада долу. Натиснете лоста на стената, ще се включи мост.

Сега вече целия екип може лесно и бързо (поради отворените врати и включения мост) да отиде там, където е Амбър. Картър отваря пътя нататък. След битката взимаме проба от трупа на терориста, който си е мъртъв и без наша помощ. Занасяме пробата до UPA access lift (същото място, откъдето взехме rover-а) и се връщаме обратно до последната част на нивото. Асансьорът, който ще ни свали до Real Meat, вече е отворен и всички влизаме вътре.

Real Meat

Това ниво не е сложно. Ще преразкажа само най-важните моменти. Стреляйте по стъклата, когато това ви се удава. По едно време ще се озовете в стая, в която от тръба излиза огън, през който само Амбър може да премине. Наблизо част от тавана е откъртена. По нея можете да пуснете rover-а и да стигнете с него до лост, който ще изключи огъня. Ако се качвате върху масите, зверчетата няма да ви достигат. По-късно Control ще ви прати flycam. Взимате я от UPA access lift – също както взехте и rover-а. С камерата можете да прелетите и да натиснете бутона от другата страна на нефункциониращия мост. Задръжте го и мостът ще се включи. Когато закарате учените до спасителния кораб, ще се натъкнете на стая с газ. През този газ могат да преминат всички, ако бягат бързо. И от двете страни на вратите има бутони. За да останат вратите отворени, бутоните трябва да стоят натиснати. Загадката е проста, би трябвало да я решите.

Във взривеното пространство (входа на горящата стая) има малка цепнатина в пода, през която да прокарате rover-а. Той продължава напред, отстрелва плъха, но се натъква на непреодолим огън. Exit device. Отивате с Амбър сред пожарището. До един от огньовете има кранче, с което той може да бъде изключен. Сега rover-ът вече може да премине. Отстрелвате болтчето, пазите се от въртящите се турбини, застрелвате електрическата кутия. Вратата се отваря. Миноко и Андре влизат в горящата стая, прекосяват я внимателно, стигат до помещението, отворено от rover-а. Хакване/поправяне.

ОСНОВИТЕ

- Героите се управляват със стрелките, бутоните Ctrl (за клякане), Ins (за ходене) и мишката. Това е всичко.
- Когато мерникът е позициониран върху предмет, който може да бъде използван, или човек, с когото можете да говорите, трябва просто да се приближите и да натиснете левия бутон на мишката. Натискането на левия бутон по принцип кара героя да извади оръжие и да започне да стреля.
- Десният бутон пък извежда resource менюто. Оттук можете да превключите на друг герой, да укажете кои от героите да ви следват, да прочетете mail-овете, objective-ите и разговорите, които сте водили, да изберете кое оръжие да ползвате и да изберете един от двата типа стрелба за съответното оръжие. Оттук използвате и екипировката си.
- За да превключите на друг герой, трябва просто да го посочите с мишката и да щракнете върху него с левия бутон. Също така можете да използвате клавишите от 1 до 4, или да изберете физиономията му от resource менюто.
- За да накарате героите да ви следват, трябва просто да ги приближите (портретите им ще се изобразят вдясно на екрана) и да натиснете Enter. (Ако искате да ви следват само някои от тях, можете да укажете точно кои в resource менюто – щракнете върху лицата на онези от тях, които искате да дойдат с вас)
- F3 превключва в режим first person. Препоръчвам ви да преконфигурирате клавишите така, че тази функция да изпълнява шпацията.

БЪГОВЕ

- Eden е една от най-малко бъгавите игри за 2001-ва. Но бъгове все пак има. Първо, ако искате да използвате alt-tab, първо включете някое от менютата (инвентара или save/load екрана). Ако не го сторите, рискувате управлението с мишка да се развали. Притежателите на GeForce пък трябва да използват най-новите драйвери. Дори и тогава, ако искате да се насладите на реалистични метални отблясъци по костюмите на героите, трябва в менюто с графичните опции да превключите "engine" на "software".

Когато стигнете до асансьора, застреляйте подпорите и след това капака му (винаги, когато можете да стреляте по нещо, то се появява като "target").

При месния конвейер: вляво има устройство, хвърлящо искри. Андре го поправя. Сега вече бутонът горе работи. Натискате го и след малко върху конвейера пада голям къс месо. Амбър се качва върху него. Залегни! След като отидете в новото помещение, намерете кранчето и изключете газа. Сега е ред на Картър да се повози на "истинско месо". Щом пристигне при Амбър, той може да отвори врата, която ще даде път и на останалите.

След безуспешния опит за хакване на Миноко (който обаче отваря дупка в тавана на една от стаите), отваряме вратата на фризера. С роувъра стигаме до една от шахтите и включваме вентилацията. Снегът се разтапя; сега вече камерата може да влезе в шахтата. След кратък полет тя достига до стаята с пробития таван и вътре активира противопожарната инсталация. Нататък не виждам какво има за разказване – елементарно е. Андре поправя вратата. (...) Внимавайте, когато се спускате надолу с Амбър (само тя издържа на висок волтаж). Качете се на върха на електрическата кула; натиснете лоста. Трябва да избиете пиявиците, които се хранят с електричество. Аварията е отстранена. Върнете се всички в началото на нивото и UPA асансьорът ви отнася надолу.

Construction Site

Мостът е разрушен, екипът е разцепен на две. Миноко и Амбър влизат в сградата, слизат надолу по стълбите. Death Head бягат със заложниците. Ако продължите след тях, нататък ще видите части от нивото, до които нямате достъп. Лостът за една от вратите е повреден (да беше тук Андре...) Миноко хаква конзолата. Така отваря пътя на Картър и Андре. Те пък са нападнати (използвайте околните предмети като укритие, можехте да направите и засада). По-нататък Картър застава на пулта на крана, Андре се качва върху релсата. Картър управлява издигането на релсата. Две места са ни интересни: на едното има газ (да беше тук Амбър...), през който Андре не може да мине. Другото е отсреща – една хвърляща искри кутия, която Андре поправя. Андре използва камерата и слиза с нея надолу през обгазената дупка вдясно. С камерата завърта кранчето веднъж, така газът е изключен (не този тук, а другият, през който не можеше да мине).

Миноко и Амбър се качват нагоре по стълбите и влизат в асансьора (можете да се качите и на покрива му, ако искате). Има едно място, на което нелегално можете да слезете (другите са затворени). На това място има хакерска конзола, която не върши нищо важно. Вратата е затворена. Тук се намесва Андре. Той отново слиза с камерата в обгазената дупка, и продължава до вратата, зад която са Амбър и Миноко. Натиска бутона отвън и я отваря. Момичетата продължават напред; слизат с асансьора и след малко стигат до вентилатори, пътят до които отново е задънен.

Да се върнем на Андре. Той се качва на релсата, Картър я закарва до другата страна, където газът е изключен и влиза. От масата взима keykard. После слиза долу при Картър (за предпочитане – жив). Сега те могат да отворят с картата вратата в дъното.

При следващия UPA regen има и UPA access lift – оттам трябва да вземете новото оръжие, което Control ви праща – pipe bomb (алтернативната им стрелба е добра за поставяне на капани)! Тук има и четири бутона, които спират вентилаторите – засега не ни трябват. Death Head са наблизо, отново бягат със заложниците и което е по-лошо, затръшват вратата под носа ви. По стълбището нагоре ще стигнете до бутон, с който да отворите вратата на Миноко и Амбър, а като се върнете, натиснете два по два бутоните, които спират вентилаторите, по този начин давайки възможност на Амбър и Миноко да слязат по тях до вентилационната шахта. На този етаж има компютърна конзола, с която Миноко отваря врата за Андре и Картър. Ако момичетата продължат нататък, се натъкват на електричество по пода. Наблизо има шкафове, зад които има електрическо табло. Тъй като роувърът ще натежи, ако мине по мазилката, можете да опитате с камерата. Проврете се вътре и натиснете бутона. Това препятствие е преодоляно, но малко по-нататък пътят е задънен. Върнете се обратно.

Картър и Андре минават през отворената от Миноко врата и стрелят по подпората, държаща събарящия камък. След като той разруши пътя напред, те отиват натам, пазейки се от него. На долния етаж има мъртва пиявица – от онези, които се хранят с електричество – вземете я и не забравяйте да я пратите на Control чрез UPA access lift! На горния етаж има ключ – при опита да го вземете той пада през дъските. Използвайте роувъра, за да го вземете, след това го пуснете през шахтата за пране наблизо.

Миноко и Амбър слизат на долния етаж и взимат ключа от шахтата, с него отварят съседната врата. Андре – на горния етаж – застрелва стъклата, върви по външния корниз на сградата, стреля по още една подпора, минава по нея, влиза по нея при лазерната машина, поправя я, задейства я.

Миноко – чрез компютърната конзола започва да управлява лазерната машина. Разтопява вратите по пътя си. До конзолата има бутони – те свалят една строителна платформа, по която машината може да мине. След като я качите на платформата, отново вдигнете тази платформа нагоре. Разтопете вратите.

След това отново свалете платформата. Някое от момчетата на долния етаж да мине по нея и да натисне лоста! Внимавайте, опасно е!

Амбър и Миноко вече могат да минат през полуотворената врата, която преди ги спираше (тази след бившия електрически под). Те излизат, но се натъкват на конвейер с чакъл, който ги отблъсква назад.

Щях да забравя – върнете платформата обратно горе, за да могат Картър и Андре на горния етаж да минат през вече разтопените врати и (най-сетне) да се озоват в помещението, което Death Head залостиха под носа им! Стреляйте по кутиите с муниците – така ще взривите стационарната картечница. Момчетата обаче пак са прецакани – мостът беше изключен от Death Head, когато дойдоха.

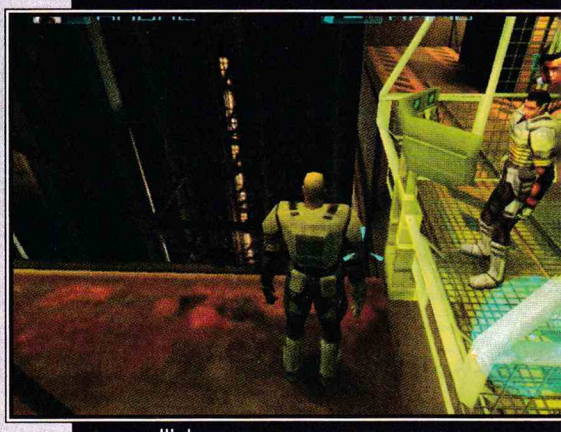
Спасението на Миноко и Амбър е в роувъра – огледайте – има място, по което той да мине, да се вмъкне в сградата, да се качи на масата и да спре конвейера. Те минават по него. Нататък има компютърна конзола; включете моста.

Момчетата минават по моста, Андре поправя повредата, задейства магнита. Амбър отива през газа при металната клетка, качва се в нея. Андре я закачва на магнита. После премества клетката наляво. Амбър вече е тук! Тя отива при обгазения бутон и го натиска. Така отваря вратата на Миноко! Миноко стреля по стъкълцето, взима картата. Трябва да отворите вратата с пресите и бързо да бягате, за да не ви смачкат (натискайте бутоните по пътя си!). Целият екип вече е заедно! Миноко отваря вратата! Ето го и асансьорът – ако сте си изпълнили всички object-иви, ще е отворен.

Shopping Mall

Само няколко съвета. Стационарните картечници могат да бъдат унищожени, само ако се застрелят в гръб. Има и неунищожими – ще ги видите. Там си задайте въпроса защо под масата има искри.

Това беше. Нататък се оправяйте сами. Бъдете наблюдателни и изобретателни. Желая ви успех.



Шефът управлява, а аз като луда глава съм се качил върху релсата.

Застреляйте капака на покрива на асансьора.

Само Амбър издържа на газ, електричество и огън.

С flycam може да летите из цялото ниво, но това може и да ви обърка.

ИГРАЧЪТ

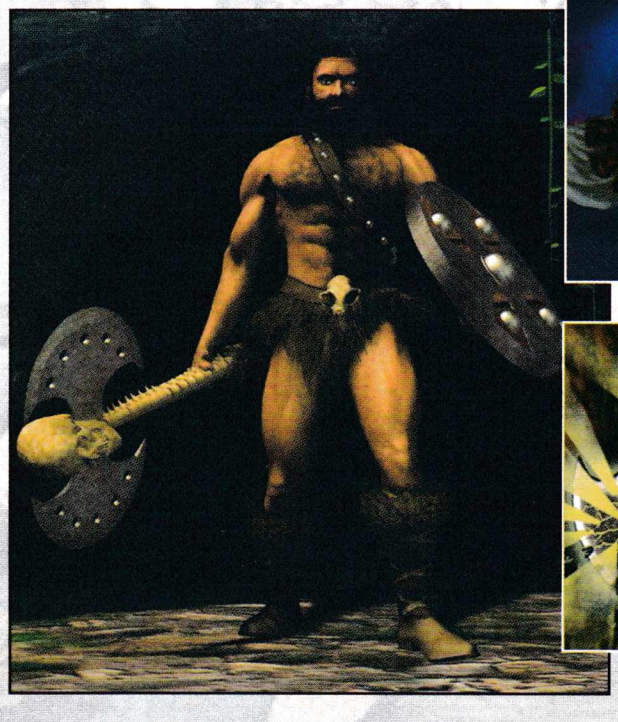
първи стъпки в настолните ролеви игри

Странник в странна страна

Започнали сте наскоро да играете настолни RPG, но ви се струва, че нещо не е както трябва? Не се притеснявайте, съвсем нормално е в началото да сте неубедителни в ролите си, а следователно и самата игра ще бъде по-тромава и мудна, особено, ако всички около масата са новаци. Прочитането на тази статия няма да ви превърне в "майстори" – това може да стане само с практика и дългогодишно усъвършенстване на заложените у всекиго артистични таланти. Все пак е полезно да бъдете отрано предупредени за някои грешки, които новаците често допускат – така игрите ви ще станат забележимо по-забавни и приятни.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Настолните и компютърните ролеви игри се различават фундаментално – дори да сте най-големият фен на Baldur's Gate или Fallout, няма никаква гаранция, че ще се справите задоволително в първата си настолна сесия. Тук нещата са коренно различни, при това не само защото опции Save и Load не присъстват. В настолните ролеви игри не се съревновавате с никого, много често нямате дори конкретна цел, към която да се стремите, а трупането на мощ под формата на опит, съкровища или магически предмети е безсмислено само по себе си и се назовава с презрителния епитет "мънчкинизъм". Също толкова жалки са опитите на новаците да си направят герой-терминатор, който да се справя с всеки изникнал проблем – всъщност точно напротив – най-интересните персонажи възтържествуват въпреки слабостите си и точно с тях стават реални и достоверни. Основно правило, когато си правите нов герой, е той да ви допада и да се вписва в групата, както и да е интересен със своята индивидуалност. А когато си представяте същия този герой във въображението си – нека той не бъде твърде "героичен", поне в началото – та нали става въпрос за новак, който тепърва започва приключенията си.



Никога не питайте "Кой спечели?"

Този въпрос след края на играта е съвсем неуместен – Крадецът е доволен, защото е свил огромен диамант от съкровището на дракона, а Паладинът е постигнал своята доста по-грандиозна победа, загивайки геройски в огнения ад, настъпил след това, но спасявайки останалите от сигурна смърт със саможертвата си... "Загубили" са онези играчи, които по една или друга причина не са се забавлявали и не са останали доволни от игровата сесия.

Важно е винаги да помните, че думите "играч" и "герой" означават съвсем различни неща. Този на пръв поглед съвсем очевиден факт често се пренебрегва в разгара на играта и води до доста нереалистични ситуации. Примерно, ако групата герои се раздели временно по една или друга причина, естествено играчите остават на същата маса и всеки от тях е свидетел на играта на останалите. Въпреки това действията на героите им не трябва да се влияят от тази информация, тъй като самите герои не знаят какво става с приятелите им. Това означава, че дори половината група да изпадне в критична

ситуация, другите няма причина да се втурнат да помагат, освен ако не са повикани или по друг начин известени за това (примерно с магия). Когато групата най-сетне се събере отново, е естествено героите да си разкажат с или без преувеличения приключенията, които са им се случили, докато са били разделени, макар че играчите всъщност вече знаят точно какво е станало.

Никога не забравяйте, че играете роля

В разгара на играта доста често се случва да излезете извън образа на персонажа си, особено ако не сте опитен играч. Старайте се да не допускате това. Винаги си задавайте въпроса "Какво би направил героят ми в тази ситуация?". Ако играете глуповат персонаж – стойте в образа, който сте си избрали, дори да имате добра идея, не я споделяйте! Вместо това предложете някоя очевидна глупост или просто премълчете и оставете "мозъците" на групата да съставят същинския план. Пазете се от метагейминг – никога не се опитвайте да познаете какво ви предстои, базирайки се на факта, че играете игра, направена специално за вас. Добрият играч не използва логиката "Щом тук има дракон, значи някъде има магически меч драконоубиец" или "За всяка ключалка някъде има ключ", а добрият Водещ не я поощрява.

Не забравяйте никога, че ролевите игри са преди всичко социално занимание и общуването с другите хора е най-интересното в тях. Единствен играч често може да развали удоволствието на цялата група, просто като прави неуместни странични коментари – примерно обсъжда вчерашния футболен мач по време на битката със страховития демон. Почти толкова лошо е, ако играчът не внимава какво става, разсейва се, неволно или целенасочено руши играта на останалите. Старайте се да не бъдете такива, никога не влизайте в дребнави пререкания с останалите, не се опитвайте да надхитрите или измамите Водещия и преди всичко – играйте за удоволствие! Избягвайте да пренасяте персоналните си отношения и конфликти с другите играчи в отношенията между героите в самата игра – това обикновено само поражда напрежение в групата. Ако някой път не сте съгласен с Водещия, при това не става въпрос за техническа грешка, а за нещо по-сериозно, е препоръчително да изчакате края на играта или най-близката почивка и тогава да му изложите възгледите си. Иначе дори и да докажете, че сте прав, само ще развалите преживяването на всички.

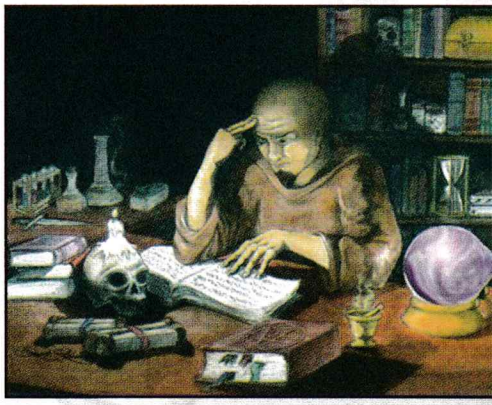
ОЧАКВАЙТЕ

■ В следващия брой очаквайте подобна статия със съвети за неопитните Водещи и кратко описание на проблемите, които възникват, когато за пръв път се престрашим да заемем "челното място" в една настолна ролева игра.

Опознайте своя герой

Макар че в първото приключение това не е задължително, ако се захванете сериозно с играта, е препоръчително с развитието на кампанията да опознаете своя герой и правилата, които го засягат, до най-дребни детайли. Така неимоверно ще улесните своя Водещ, когато се стигне до по-специфична ситуация, а ако всеки играч изпълни това указание, техническите прекъсвания ще бъдат намалени до абсолютния минимум. За всеки герой-маг е въпрос на чест да познава добре своя репертоар от заклинания, също както всеки боец би трябвало да знае правилата за нестандартните батални маневри на съответната система. Ако не сте играли от дълго време – отделете си няколко минути предварително, за да си припомните качествата на вашия персонаж, както и основните правила и така ще спестите доста досадно ровене из книгите по време на самата игра.

Никога, ама никога, не чийтвайте! Независимо дали става въпрос за целенасочена лъжа, нехайно поглеждане в записките на Водещия или почти незабележимо изопачаване на правилата във ваша полза – всичко това е абсолютно забранено и само ще навреди на игровата кампания. Също така, ако знаете, че вашият Водещ обича да използва готови модули от Интернет, не се изкушавайте да четете такива – няма по-безинтересна игра, от едно приключение, в което предварително са разкрити всички тайни... Ако пък забележите, че някой друг играч има "вътрешна информация", която не му се полага, или шмекерува, не го прикривайте – това е в интерес на самата игрова кампания. По-добре си поговорете с него сериозно и му обяснете, че в настолните RPG няма такива понятия като "чийт" или "солюшън" и докато в една компютърна солова игра човек може да развали само собственото си удоволствие, при ролевата игра нещата са доста по-сложни и често се основават на взаимно доверие.



Целувката на Четвъртия

(част втора - Красавицата е Звярът)

Александър Стоянов

...Както обикновено беше заел ъглова маса близо до прозореца. Седеше сам и незабележим в зле осветеното помещение, с чаша отчайващо кисела бира в ръка и поглед, насочен към огромните, равномерно полюшкващи се гърди на кръчмарката. Без да привлича внимание, Дрейл огледа лицата на мъжете от съседните маси. В тая долнопробна кръчма май се събираше цялата измет на Империята. Всички изглеждаха като току-що излезли от затвора – мръсни, отблъскващи физиономии с вулгарни пиянски изражения, които унищожаваха методично огромни количества алкохол и крещяха несвързано на всякакви полуразбираеми диалекти, вдигайки абсурдни тостове, включително и за здравето на Негово Преосвещенство.

Внезапно очите на всички се насочиха към вратата. Дрейл видя красивата жена от миналата вечер. Чудеше се защо му бе определила среща точно в тази дупка. Бяха разменили едва няколко думи и в тъмното не беше успял я разгледа добре. Сега имаше възможност да го направи, тъй като Непознатата се насочи право към него. В тези зелени очи се криеше много страст и сила, заедно с оная смесица от престорена невинност и лъстив блясък, която подлудява мъжете. Дългата тъмночервена рокля подчертаваше изящните форми на тялото, а в горната си, твърде оскъдна, част предлагаше особено впечатляваща гледка. До падащата отпред привързана на плитка черна като абанос коса Дрейл забеляза изящен златен медальон с червена звездоподобна фигура по средата. Този знак му напомняше за нещо, но какво точно...

В погледите на останалите Дрейл прочете не само естествената възхита пред красотата, но и някакво необяснимо уважение – чу не подсвиквания и просташки дюдюкания, както би могло да се очаква, а едно мълчание, което изразяваше преклонение, дори страхопочитание. Това означаваше, че хората познават тази жена и тя, въпреки че никак не се вписваше в пейзажа, е по някакъв начин свързана с "Пияната Мерлуза".

Това беше преди седмица. Една мръсна, противна, ужасяваща седмица. Най-дългата в живота му, може би последната. Седем дни на жестоки изтезания, безкрайни часове на

страдания и мрачни мисли за Смъртта. Дрейл беше загубил реална представа за времето и само по случайно чутите реплики, разменени между Торв и Фаталната Жена, бе разбрал, че е минала само седмица от онази фатална вечер. Какво, по дяволите, искаха тези хора от него? Защо първо се представиха за негови приятели и спечелиха доверието му, а после се опитаха да го убият и защо знаеха неща от миналото му, които не беше споделял с никого. И какъв беше онзи дяволски медальон върху гърдите на жената – беше сигурен, че е по някакъв начин свързан с него... – и откъде тя го беше взела?

Десетки въпроси без отговор се лутаха в съзнанието и замъгляваха разсъдъка му. Макар и да не спеше, бълнуваше непрекъснато и все едно и също – Фаталната Жена, дивия й смях, разпилените й коси, огромната черна бездна и косата в ръка...

***

Нашата игра Neverending Story продължава – какво точно се е случило в кръчмата "Пияната Мерлуза"? Кой е попът, който беше споменат в първата част? Каква е тайната на медальона? Какво точно свързва Торв, попа и фаталната жена? Защо Дрейл става пленник и как продължава историята?

На всички тези въпроси ще отговорите вие – читателите на PC Club в следващите броеве на списанието. Очакваме предложенията ви за третата част на историята. Старайте се да се придържате към досегашния стил, доколкото можете. Имате свободата да измисляте всякакви детайли, стига да не влизате в противоречие с предишните автори. Вашето предложение трябва да е написано на кирилица в txt файл към писмото и не трябва да надвишава 5500 символа (с 2000 повече от лимита за миналия брой). Нека името на файла съвпада с вашето име или прякор (примерно: Georgi Ivanow.txt). В предложенията си можете да използвате фрагменти и идеи от предишни истории, които сте изпращали (и не са спечелили). Пишете на адрес boian@pcclub-bg не по-късно от 8 април 2002. От всички предложения ще изберем онова, което ни допадне най-много като стил и сюжет и ще го публикуваме в следващия брой. А наградата за автора му ще е отново славата и една оригинална игра.

УЧАСТНИЦИТЕ В ТОЗИ БРОЙ

■ Благодарим за участието на AirKris, Александър Маринов (изпратил рекордно дълъг разказ от 10000 символа), Александър Стоянов (победител), Александър Панайотов - asterix$, Атанас Петков, Bad Habit (изпратил 2 предложения), CounterStrikeSux (също 2 предложения), Димитър Илиев, Добромир Парушев, Борислав Капукаранов - Firestorm, Иван Конов, Любомир Григоров, Николай Георгиев, Павел Георгиев, Петър Канчелов, Пламен Иванов, Спасимир Игнатов (изпратил 2 варианта), Юлиан Йорданов - M-Jay, както и на всички останали, които по случайност може би сме пропуснали да споменем поименно. Победителят от този брой няма право да участва в играта за следващия. Молим той да се обади на редакционния телефон, за да уточним кога и как ще си получи наградата.

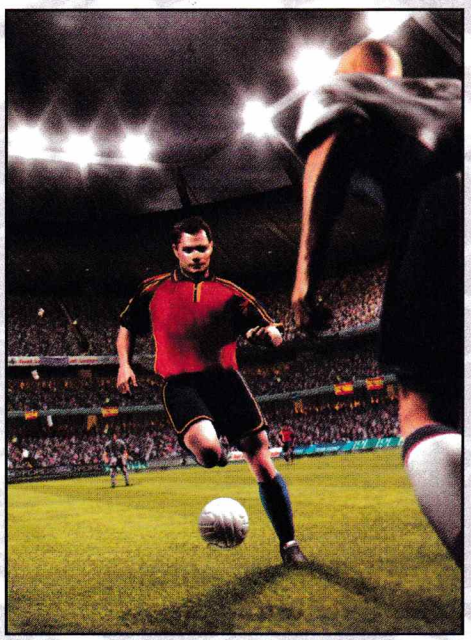
ДОСЕГА АВТОРИ НА "ЦЕЛУВКАТА НА ЧЕТВЪРТИЯ" СА:

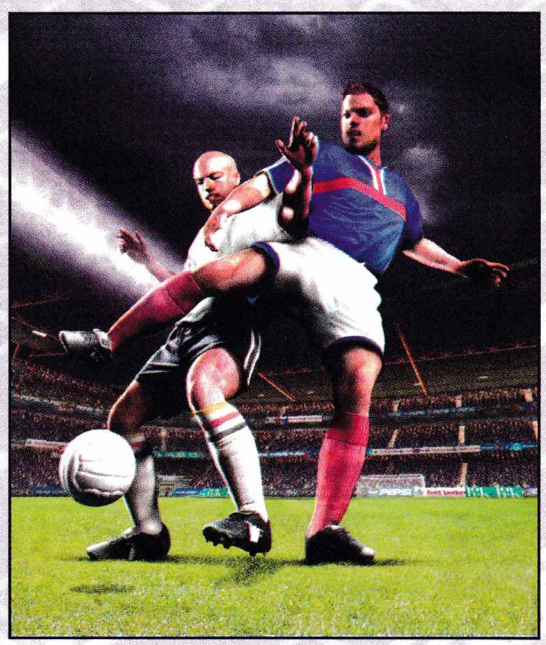
1. Боян Спасов (Пленник)
2. Александър Стоянов (Красавицата е Звярът)

BPL Bulgarian Premier League The Game

В тази игра поемате трудната задача да бъдете съдия в Българското първенство по футбол. На разположение имате жълт и червен картон, полицейска палка, протектори, газов пистолет, гранати и т.н. Целта ви е да оцелеете 90 минути. Ще се сблъскате с различни противници от рода на разярени футболисти, пияни агитки, гневни треньори и т.н.. Тъй като заплатата на един български съдия не е много голяма, ще можете да ходите на обяд с шефове на големи отбори. Естествено те ще ви подпомагат.

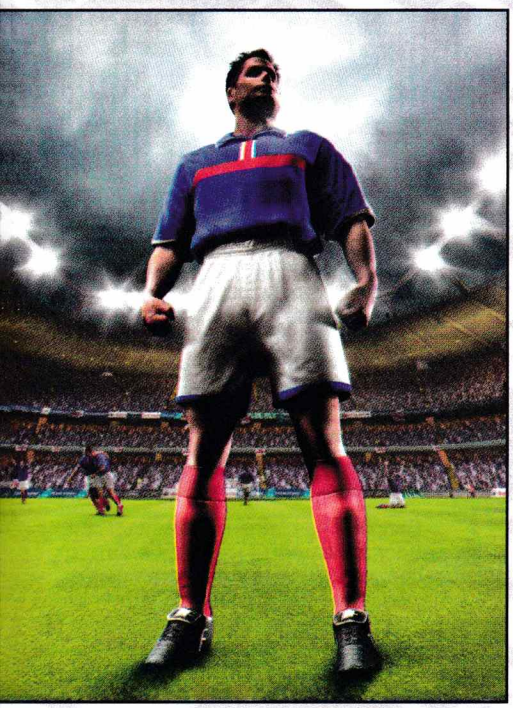
Ангел Петров
the_murderers@lycos.com





Геймплеят е убийствен! В почти всеки мач ще трябва да свирите "честно", за да не си навлечете гнева на гореспоменатите лица. Ако обаче решите да свирите честно, ви се пише лошо. Рекордите, които са записани на уеб страницата на играта, за съдия, който е свирил честно и не е изял бой, са много малко. Най-добрият е издържал 2 мача с честно свирене и след като се прибирал вечерта след втория мач бил пребит от неизвестни лица.

Преди всеки мач трябва да тренирате за издръжливост и бързина, защото често ще ви се налага да бягате из цялото игрище, подгонени от "доброжелателни" лица. Най-добре е, ако бягате в центъра на терена, защото тогава шансът някоя случайно хвърлена бутилка, камък, димка, пиратка и



т.н. да ви удари е най-малък.

Спорно е положението при жълтите и червените картони. Много често след жълт картон играчите от единия отбор се нахвърлят върху вас, като ви питат защо, подяволите, сте дали картон. При червения обаче става напечено. Тогава и двата отбора почват да се бият, като в 90% от случаите съдията е този, който изяжда боя. Ако футболистът тотално не е съгласен с вашето решение, подобно на колумбийското първенство, съдията може да приключи играта, защото ще бъде поразен от куршум между очите.

Дузпите са много интересен момент от играта. В Българското първенство има много играчи, които са много добри в симулирането и ако не отсъдите дузпа, тези лица започват да искат обяснение.

Неприятен е моментът в болницата

Енергията ви тогава е малка, а графиката леко се размазва, като виждате само половината екран, защото най-често едното ви око е насинено.

Може да завършите играта по няколко начина начина. В първия натрупвате богатство от "честно" свирене на мачове и се оттегляте от съдийството, като си живеете мирно и спокойно в някоя "скромна" къщичка. Във втория трябва да завършите целия сезон, свирейки на 95% от мачовете. В третия се озовавате на 2 метра под земята и започвате да свирите в небесния футбол. И в четвъртия ви канят да свирите на елитни европейски срещи. Естествено досега никой не е превъртал играта по четвъртия начин, тъй като това е почти невъзможно.

След натискането на бутона Start New Game, започвате с 200 лв., като с тях ще трябва да си купите средства за предпазване, защото от Българският съюз за футбол няма да ви дадат такива екстри.

Графиката е невероятна! Когато сте в нормално здравословно състояние, на монитора си виждате добре.

Когато ви удари камък, виждате звездички

Когато бъдете заслепен от димка, не виждате нищо и често се озовавате на земята, ударени от НЛП (Неидентифициран Летящ Предмет). При насинено око виждате само половината екран.

Може да си избирате различни камери. При различните действия в играта, различни камери са удачни. Например, когато се защитавате от някого, ще е най-хубаво да гледате от първо лице. Когато бягате – от трето лице и т.н.

Звуците са много добре направени. При първия начин за завършване на игра музиката е чалга или рап. Във втория звучи български hardcore и пънк. При третия изслушвате някоя състрадателна песен, а при четвъртия не звучи нищо, тъй като дори и авторите на играта не са се опитвали да минат по този начин играта.

След изречените думи мисля, че вие, драги читатели, сте се убедили колко е хубава тази игра. Препоръчвам я на всеки, който иска да се посмее или пък е депресиран. Купете си я сега!

Nokia 5510

ако не можете да спрете да слушате музика

Едва ли има в света компютър, на който да няма записан поне един MP3 файл. Благодарение на компресията MPEG-3, стандартна песен с дължина 3 мин. се събира на диска само в 3 MB.

Новият модел на Nokia – 5510 разполага с разгърната клавиатура, електронен органайзер, вградено радио и MP3-плейър. Благодарение на тези екстри той се превръща в сериозна конкуренция за повечето от евтините телефони. Според специалистите 5510 ще успее да завладее сърцата на младите потребители.

Иван Тричков
kk@mobilebulgaria.com

ПЪРВИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Скептиците ще сметнат, че това изобретение не е никак ново, тъй като на пръв поглед 5510 изцяло прилича на 3330 с прибавена обширна клавиатура. За новост не се смята нито навигационният бутон в средата Navi key, нито големият дисплей, а това, което може да се види, като се свали задният панел. Пренебрегнете ли външния вид, ще видите пред себе си хардуер на популярния телефон на компанията 3330, чиито стандартни функции са доста поразширени.

Външните размери на апарата са притеснително големи, но за сметка на теглото, благодарение на което телефонът приляга много удобно в ръката.

КЛАВИАТУРА

Решението да се вгради в апарата малка разгънатата клавиатура е направо соломоновско или поне що се отнася до използването на разделните модули от двете страни на дисплея. Особено за младите, за които писането на съобщения е истинско удоволствие, факт, който все повече поставя под въпрос първоначалното предназначение на мобилните мрежи като средство за теле-фониране. Вероятно при набиране в началото ще използвате класическите осем клавиша и функцията за писане на текст T9, но след като свикнете с клавиатурката, бързо ще се откажете от това мъчително "дълбаене". С клавиатурата лесно ще се справят и хората с по-големи пръсти. Все пак няма да можете да напишете текст само с едната си ръка, а не доброто осветление затруднява обслужването на апарата на тъмно, когато има вероятност знаците малко да се сливат с фона на клавишите.

Подредбата на отделните букви е същата като при английската клавиатура на компютъра. За съжаление обаче, не е останал клавишът "backspace", който се замества от класическия бутон "C" при мобилните телефони. Поместен е под дисплея и това внася известен дискомфорт. Нашата симпатия спечели най-вече наличието на специален клавиш за писане на символи.

Похвала заслужават и бутончета за пряк достъп до радиото и до MP3-плейъра, поместени върху долната част на апарата, благодарение на които не е необходимо да влизате в менюто. Точно до тях по естетически причини, разбира се, се намира копчето, регулиращо звука. За съжаление то е твърде лесно достъпно и при други манипулации с телефона неволно може да се натисне. За хората, които си служат повече с лявата ръка или по-скоро за онези, които по време на телефониране допират апарата до дясното си ухо, това няма да бъде никакъв проблем.

ФУНКЦИИ

- Памет - 100
- 35 Мелодии
- 7 програмируеми мелодии
- Виброзвъненe
- Органайзер
- Календар
- Часовник
- Будилник
- Хронометър
- Калкулатор
- Конвертор на валута
- Диктофон
- Вградено FM-радио
- Вграден MP3-плейър
- 5 игри

ТЕЛЕФОНИРАНЕ

Въпреки че основния замисъл при рационализацията на Nokia е бил съсредоточен върху лесното писане на текстови съобщения, телефонната част на апарата е също толкова успешно замислена и блестящо осъществена. Малко изпъкнало пространство в десния долен ъгъл на

предния капак скрива микрофона, с което е отстранен един от основните недостатъци и в този аспект Nokia съперничи до голяма степен на Motorola V100. Така се предоставя възможност за телефониране без лично hands-free. Благодарение на възможността за възпроизвеждане на стерео звук апаратът разполага с две слушалки вместо обичайната една. За съжаление ограниченията, определени от използването на хардуера от Nokia 3330, пречат при включени слушалки да се пише на клавиатурата. Конекторите не позволяват да се държи телефона от лявата страна. Единият от тях е свързан с края на апарата, а другият е в средата, така че да намериш поне отчасти удобна позиция за хващане на телефона е невъзможно. Единственото, което може да се направи, е да се забрави тази функция (hands-free), да се отдели конектора и при писане само да се слуша музика.

ТЕЛЕФОНЕН УКАЗАТЕЛ

За да ви накара да захвърлите завинаги тефтерчето с телефони, вътрешният капацитет на Nokia 5510 дава възможност да бъдат запаметени 100 телефонни номера, като към това трябва да прибавите и паметта на SIM– картата, която за нашите оператори е 200.

До указателя можете да стигнете и с помощта на класическите стрелкички на дисплея – стига това да не е твърде непрактичен ход. Вероятно потребителите ще останат ентусиазирани от идеята да добавят гласови маркери към цели осем номера, а към още толкова да настроят функция за бърз набор, но определено разочарованието ще е голямо, когато открият, че липсва списък на обадилите се. Иначе към всеки списък може да се добави различна мелодия. Различно звънене като резултат от това е налице, но самият начин да го прибавите като удобство не е никак практичен. Да се включи някой към списъка с номера (например в "приятели") е много по-лесна работа от дефинирането на позвъняване.

МУЗИКА

Да направят по-приятно пътуването си в градския транспорт, слушайки любимата си музика, обичат не само тийнейджърите, но и по-възрастните. Без съмнение това е причината те да приветстват идеята за наличието на вградени FM радио и MP3-плеър. В този аспект Nokia 5510 наистина има какво да предложи. След внедряването на hands-free, което служи и като антена, ви се предоставя възможност и да избирате кой от източниците на музика да слушате. Да започнем най-напред с радиото. Освен класическото ръчно настройване, при което с движение на стрелките нагоре и надолу намирате съответно търсената от вас честота, имате на разположение памет за десет честоти, като към всяка от тях можете да прибавите кратък текст. Радиото не е оборудвано с

функцията RDS (показва името на радиостанцията), както модела 8310. Отделните станции можете да превключвате не само в самото меню.

Жалко, че 5510 не може, подобно на вече споменатата 8310, да изобразява на менюто в режим готовност името или поне честотата на настроената станция. Когато радиото е включено отляво на часовника се изобразява малка иконка. Не навсякъде обаче, любимото ви радио има сигнал и за да слушате тъкмо парчетата, които желаете в такива моменти, разполагате още с т.н. MP3-плейър. В стремежа си да подкрепя музикалната индустрия Nokia пуска само и единствено версиите, снабдени със защита срещу опити за нелегално копиране – AAC (Advanced Audio Coding). Предоставеният Nokia Audio Manager ще ограничи MP3 файловете само за локално ползване. Обемът на паметта е 64 MB. Ако използвате музикална колекция с честота, осигуряваща високо качество (128 kbit/s) в телефона можете да "запазите" музика до един час. При включване можете да добавите дали желаете 5510 стриктно да следва зададения ред музикални композиции или да ги избира случайно. За преход към друго парче можете да използвате копчетата, като за превъртане служи само стрелкичката.

5510 предлага девет възможни варианта на възпроизвеждане. Всеки от тях представя различен музикален жанр, с което биват задоволени вкусовете както на най-горещите привърженици на джаз-изпълненията, така и на любителите на най-популярните dance-парчета. Особено внимание заслужава функцията за записване. Чуете ли по радиото песен, която от дълго време ви влудява, е достатъчно да посочите в менюто съответната графа и след края на записа да го преустановите. Разбира се, не бива да разчитате само на вграденото радио – можете да включите 5510 и към домашната си уредба. За съжаление обаче в такъв случай ще можете да слушате записаните песни само на вашия компютър или от самия мобилен телефон. Без оригиналния софтуер пренос на музика от и съответно към компютъра няма да се осъществи. От гледна точка на операционната система 5510 е обикновен диск, прикачен през USB порта и в случай че се опитате направо да копирате произволна композиция, плейърът на мобилния телефон няма да се справи с това.

ТЕХНИЧЕСКА ИНФОРМАЦИЯ

- WAP (версия): 1.1
- SMS
- SMS-чат
- EMS (Enhanced Message Service)
- Време в режим на разговори (мин.) - 270
- Време в режим stand-by (часове) - 260
- Тегло (г) - 155
- Габарити, мм - 134 x 58 x 28
- Дисплей - монохромен, графичен
- резолюция екран - 96 x 60 пиксела
- Количество редове - 5
- Батерия: Li-Ion 950 mAч
- Антена - интегрирана
- Екстри: QWERTY-клавиатура, интегрирана памет 64 MB

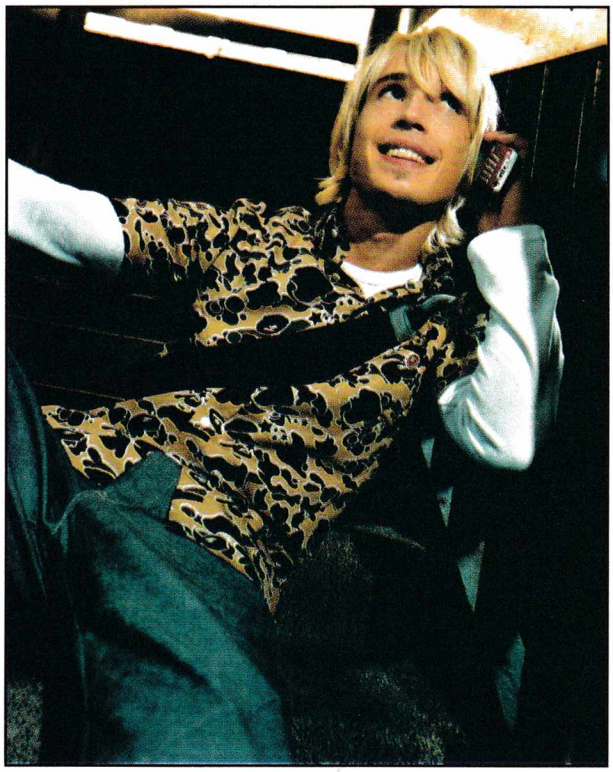
ТЕКСТОВИ СЪОБЩЕНИЯ

От един до такава степен разчитащ на предоставянето на различни възможности за забавление телефон се очаква, че работата при писане на текстови съобщения ще бъде добре обмислен и максимално функционален процес. Затова нетърпеливият потребител пристъпва към тази графа в менюто с голям интерес. Хубавото е, че не остава излъган. Дори да пишете дълги колкото роман съобщения, текстът им ще се разпредели автоматично в няколко последователни SMS-а, като всеки един от тях може да съдържа най-много 459 символа. За да не се бавите с изписването на "усмивчици", разполагате и със списък от осем такива, като четири от тях можете да си измислите сами. Предварително зададените шаблонни съобщения пък ще ви улеснят при изпращане до няколко потребители едновременно, а тези с картинка, разбира се, са задължителни. За съжаление при изпращането на текстово съобщение можете да се натъкнете и на едно несъвършенство на телефонния указател: търсенето на получател е малко неорганизирано. Както и Nokia 3330, и този модел разполага с чат-функция.

ИГРИ

За любителите на електронни игри Nokia 5510 е избрала добре познатите от модела 3330 шест игри. Това са Snake II, Space Impact, Bumper, Bantumi, Pairs II. Играта е по-трудна дори от тази на клавиатурата на обикновен мобилен телефон, тъй като клавишите са твърде малки.

Рубриката за мобилни телефони се подготвя от сп. MOBILE BULGARIA



WinDVD V

Двете най-добри и популярни DVD програми в съревнование за лидерското място

■ InterVideo с WinDVD ■ www.intervideo.com ■ P350, 64 RAM, DirectX 7
■ CyberLink с PowerDVD ■ www.gocyberlink.com ■ P350, 64 RAM, DirectX 7

Да приемем, че разполагате с достатъчно мощна машинка, която има 350-мегахерцов процесор или по-добър. Искате освен да играете за n-ти път на еди-коя си геймка на щайгата, да я използвате и за нещо по-екзотично. Например да изгледате някой филм на DVD, настанили се удобно пред вашето PC с пуканки и да се забавлявате.

Иван Коджабашев
ivan81@abv.com

Разбира се, за удоволствието да гледате DVD-филми на компютър, ви е необходимо DVD-ROM устройсвто. Ако разполагате с такова, следващата стъпка е да отидете до местната видеотека и да си изберете някой филм. Ако и това е осъществено, остава изборът на програма, с която да гледате филми. Повечето филми предлагат софтуер за гледане. Но не всички. А някои от тях, които предлагат такъв, той може да е несъвместим с вашия хардуер и да не върви нормално или изобщо да не върви. Ето защо е необходимо да имате инсталирани DVD-програми, които знаете, че работят безпроблемно, да им имате доверие и да не ви създават проблеми.

Изборът на такива програми всъщност не е толкова труден, въпреки, че има най-разнообразен софтуер. Тъй като съществуват различни файлови стандарти и различни видеокарти, само един плейър понякога може да не е достатъчен. Например различните програми поддържат различни оптимизации, различни екстри, свои добавки и т.н. Някои не разпознават всички видеокарти или не вървят добре с тях, други не отварят всички файлови формати и пр. На фона на всички програми се открояват две. Това са WinDVD и PowerDVD. Тези са сред най-популярните и са се доказали като най-добрите и надежни.

Версиите, използвани при писането на тази статия, са 3.1 за WinDVD и 4.0 XP за PowerDVD. Това XP към версия 4.0 на PowerDVD не бива да ви обърква, че става дума само за версия, предназначена за Windows XP. И двете програми работят под всички видове Windows операционни системи (естествено без Windows 3x и по-стари ;)). Освен тези програми, трябва да имате инсталирана и последна версия на DivX (www.divx.com).

Първото нещо, с което се сблъсква човек в началото е външният вид. Той е важен, но опира до въпрос на вкус.

И на двете програми интерфейсът е лесен за схващане, удобен и интуитивен

Този на WinDVD по-бързо и лесно се схваща, отколкото този на PowerDVD. И двете програми предлагат "кожи", смяната на които променя дори размерите и формата на плейъра. В това отношение и най-претенциозните ще са доволни. Смяната на скин при WinDVD е по-лесна, тъй като това се извършва с натискането на десния бутон на мишката върху плейърът, докато PowerDVD не позволява използването на десен бутон, освен върху видео екрана. За това пък разнообразието на "кожи" за PowerDVD е по-голямо.

WinDVD предлага по-малко бутони, но за сметка на това най-важните, без да затормозява и натоварва излишно обикновения потребител. Става дума за стандартната "кожа". Останалите опции са достъпни от екранното меню (отделен прозорец, предназначен за самите филми). PowerDVD пък предлага всички опции директно от плейъра, което малко го отежнява като интерфейс. Основните бутони като пускане, спиране, пауза и следваща/предишна сцена в WinDVD, са разположени долу хоризонтално. При PowerDVD тези бутони са реализирани много удачно и ефектно в кръгообразно меню. В това меню се предлага и възможност филмите или песните да се пускат плавно на бързи или бавни обороти. WinDVD също предлага такава опция, активирането на която и при двата плейъра става възможно едва след пускането на медията.

И двата плейъра скриват цифровия блок, за да не заема място

Той може да се извади или прибере по преценка на потребителя. Този блок и на двете програми можете да го използвате за избиране на сцени, за избиране на друг ъгъл (ако има такъв), за превъртане, за главно меню и други. И двата плейъра предлагат плейлиста, която и при двата е абсолютно еднаква. В нея можете да слагате любимите си филми или музикални парчета и да ги запазите. Ако пък имате готови музикални плейлисти от Winamp, можете направо да ги използвате, в случай че искате да слушате музика. И двете програми предлагат стандартните възможности като bookmark, таймер, брояч, зуумване, хващане на кадри, пълен екран, повтаряне, автоматично стартиране на филма, регионални настройки, избиране на субтитри и родителски контрол.

WinDVD предлага възможност за настройка на светлината и цветовете. PowerDVD също предлага такава възможност, като добавя и готови настройки на цветовете (профили) като например оригинални цветове (използвани при даден филм), леко

PowerDVD

осветление, силно осветление и др. Тези възможности са голямо улеснение за потребителите, на които не им се иска да си губят времето с всеки филм в търсенето на подходяща цветова гама.

Какво ни предлагат в звуково отношение програмите? WinDVD предлага от 2 канала (моно, стерео... Virtual Dolby Digital) до 6 (5.1) канала с S/PDIF извод. PowerDVD предлага освен тези възможности, и такива като TrueSurroundXT, както и допълнително меню с най-различни и допълнителни възможности и настройки, които наистина променят значително звука. Тук вече трябва да имате и добри звукови колони, за да усетите чувствително разликата. Но дори и с две no-name колони можете да усетите разлика и да нагодите звука по ваш вкус. Пробвайте например да си пуснете MP3-ките с включен Dolby Pro Logic II. Експериментирането си заслужава.

И двата плейъра могат да се ползват за слушане на любимите ви MP3-ки. Но не си заслужава. Те далеч не са толкова удобни като утвърдените програми за музика ала Winamp. Дори с PowerDVD се получава бъг, при който програмата блокирва и ви изхвърля.

И да преминем към най-важната част, а именно видеото. Тук вече има много компоненти, които влияят на качеството на образа. Важно е с каква видеокарта разполагате. По старите такива могат да ви създадат проблеми. Например Riva TNT. Тази карта не се слави с много добър видео плейбек. Затова е важно да имате инсталирани последните драйвери на вашата видеокарта. Добри видеокарти за гледане на DVD са тези на Ati.

Не бива да бъркате DVD с видео CD. Не може да очаквате от едно видео CD да изкара качество като на DVD. Забелязва се, че на различни видеокарти при DivX филми, PowerDVD прави проблем с гледането на голям екран. Плейърът изобразява образът буквално на целия екран, като той не се изобразява правилно. Но да оставим CD-тата и да се върнем на DVD носителите. Ако вземете например някой по-стар филм, той може да не е с перфектното качество на образа, което сте очаквали. В такива случаи това вече не зависи от видеокартата, а от самия филм.

Ако компютърът ви е модерен, т.е. имате поне 600 MHz процесор и 128 MB RAM, навярно няма да забележите никакво накъсване по време на гледане на филм. Хората, които имат по-бавен процесор от 600 MHz, ще забележат проблем с леко накъсване. В повечето случаи това не е болка за умиране. Но ако сериозно накъсва, този проблем може да се реши чрез намаляване на качеството на образа и намаляване качеството на звука – неща, които освобождават процесорна мощ.

При сравнение на двете програми на машина от нисък клас тип 450 MHz, 128 RAM и 32 Video, се забелязва следната ситуация. Със стандартни настройки и стандартен екран при WinDVD филмите леко насичат. При PowerDVD филмите вървят без никакво видимо накъсване, но качеството на картината е малко по-лошо от това на WinDVD. В това отношение, като че ли WinDVD изпреварва конкурента си. Но трябва да сте особено взискателни към качеството на образа.

Тестовете показват още, че при WinDVD се забелязва проблем със субтитрите. Този проблем при мен се появи само на един филм, или по-конкретно на "Като рицарите", но би могъл да се появи и на други. Става следното: в началото се появяват надписите за авторските права. По времето през което те "текат", разделителната способност е различна от тази на самия филм. И точно при смяната на разделителните способности надписите остават на екрана без да се махнат!

"Контрол" беше казал Морфей от филма "Матрицата". И право го е казал:). Лесното и интуитивно контролиране по време на филм е много важно. Например една такава проста операция като пауза/плей трябва да се осъществява елементарно. Какво по-лесно и приятно от това, да натиснеш шпацията, а с цифровия блок на клавиатурата да контролираш сцените. Докато при доста програми точно тези "маневри" са толкова неудобни, че биха изкарали от нерви средностатистическия човек, тук и на двете програми подборът на шорткътите и улесненията с клавиатурата са удачни. Това чувство обаче при всеки е индивидуално. Затова и двете програми предлагат промяна на копчетата.

Кой от двата? И двата! Тук може би трябваше да избера победителя, но истината е, че комбинацията между двата е най-удачният вариант. Претенциозните на тема картина биха се спрели на WinDVD. Претенциозните на тема звук биха предпочели PowerDVD. Но в крайна сметка човек трябва да ги пробва и двата, защото нещата опират до вкус.

Какво ново във PhotoShop 7

Една от най-очакваните програми в бранша на рекламистите и дизайнерите е PhotoShop 7. Този път Adobe са си дали малко повече труд и новата версия е с повече възможности спрямо предишната. Шеста версия можеше спокойно да бъде наречена 5.7, докато тук действително имаме нов продукт.

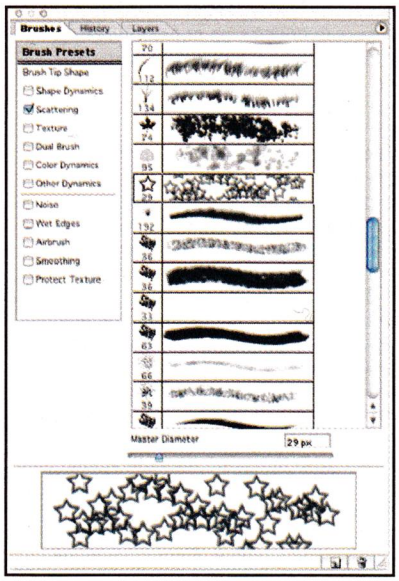
Станил Божков
s_bozhkov@pcclub-bg.com

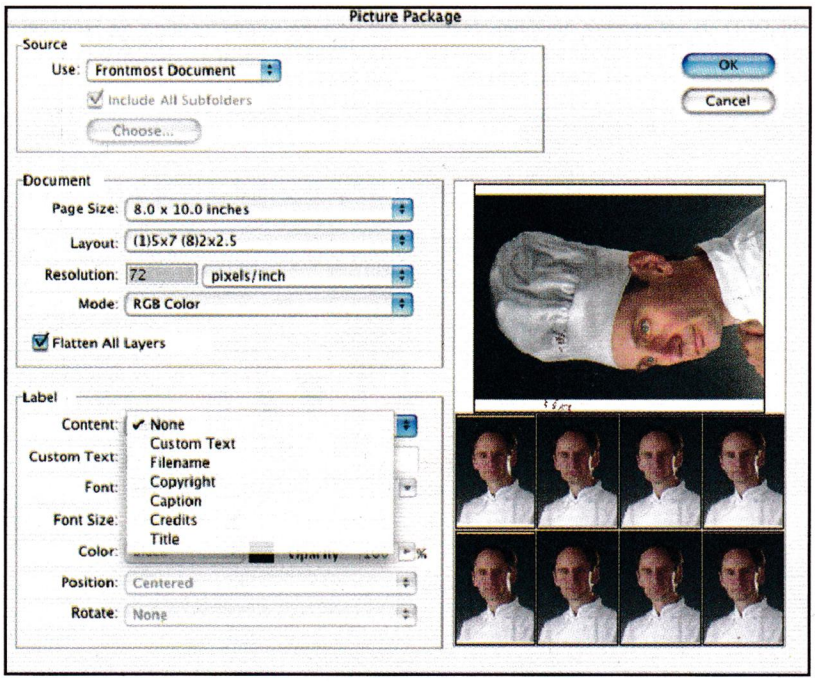
Но, винаги има едно НО, Adobe явно вървят по пътя на Microsoft, все по-тежки програми, с все по-малко иновации. Седмицата изглежда доста мазно с разни финтифлюшки на интерфейса, малки, почти незабележими удобства по работата с палитрите и убийствени изисквания към хардуера. Adobe PhotoShop винаги е вървял ръка за ръка с Painter, но алчността няма граници, вече тази версия има възможност за симулация на реалистични четки и материали. Явно конкурирайки продукта на Corel Painter. За съжаление, нито има възможностите за настройка на таблета, нито работи достатъчно бързо. Говорим за top of the line двупроцесорен Mac на по гигахерц с GeForce4. Единствената резолюция, на която се търпи, е тази за WEB. Явно Adobe освен от Corel са копирали и от една много популярна програма, а именно ACD See. Седмицата има вграден браузър на картинки, който доста напомня на ACD See-то. А този браузър е едно от нещата, с което новата версия се гордее.

Друго, този път

полезно нещо е оздравяващата четка (healing brush), която "оздравява" картинките

Премахва драскотини, петънца и що-годе моаре. Естествено, докато се рисува с тази четка, компютърът като че ли смята траектории на балистични ракети. И това работи бавно. Седмицата има и нов филтър за автоматично коригиране на цветовете, който работи сравнително добре. Със сигурност ще му се зарадват американците, които са свикнали с





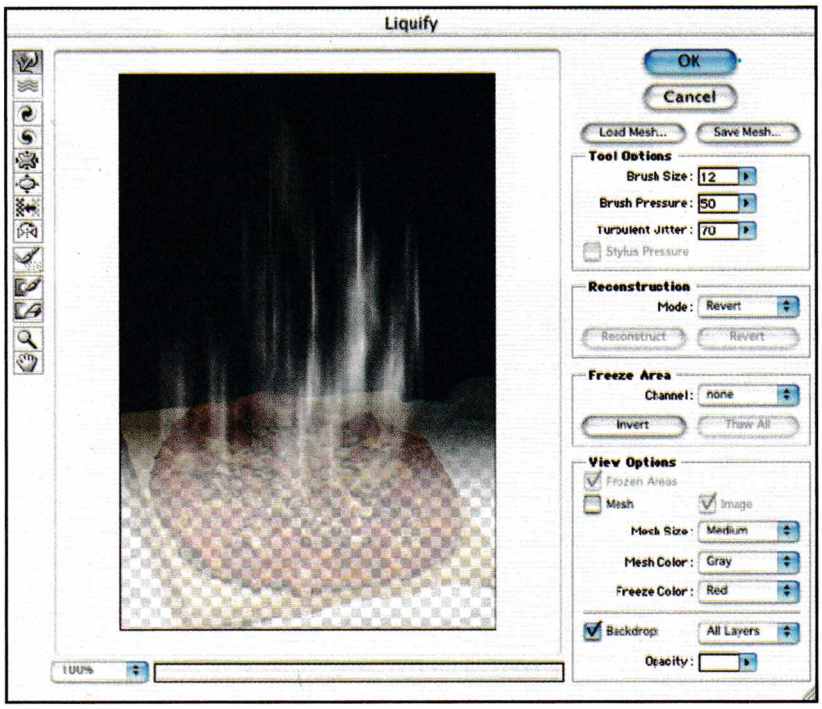
КАКВО ТЕСТВАХМЕ?

■ Adobe Photoshop 7 в момента е излязъл само за Macintosh, а PC-версията е във фаза на бетатестинг. За тази статия е използвана версия за Macintosh, която бе пусната на двупроцесорен G4 с 1.5 GB RAM и GeForce 4. Съответно на илюстрациите към материала можете да видите интерфейса за Mac, но PC-версията вероятно ще предлага само незначителни козметични промени.

една натискане да става всичко. Професионалистите ще пренебрегнат тази възможност, къде по-добре е око да види, ръка да пипне.

Доразвит е филтърът Liquify-размазвач, зад това име се крие един много полезен и мощен инструмент за матрично трансформиране. Той работи по-предсказуемо и стабилно. Има толкова много функции, като че ли е програма в програмата. Поддържат се записване на собствени матрици, които да бъдат използвани и в бъдеще. Превюто му вече показва и долните слоеве за още по-голяма прецизност.

Нещо, което със сигурност ще се стори неприятно на графиците, работещи всичко останало, освен Web, е фактът, че PhotoShop все повече става ImageReady. Все повече се обръща внимание на разни интернет функции и основно те биват развивани. Вече има една унифицирана палитра за слайсове и анимации. Доста развит е и филтърът за експорт към web, могат да се правят



прозрачности само на определени части от картинката. При gif-овете един цвят се избира от палитрата и се прави прозрачен.

Новата версия има и други нововъведения встрани от задачата ѝ да ретушира картинки. Това е функцията за колективна работа. Няколко души да работят над един проект. Може един PSD файл да се свърже към база-данни и различни елементи в него да се променят спрямо съдържанието на базата. Това би било прекрасно, ако не беше нужно да се купува още един продукт на Adobe – AfterCast. Въпреки всичко това е полезна еволюция, която сигурно ще работи добре след още няколко версии. Реално погледнато и преди можеше да се излъже софтуерът по малко български начин. Откакто в пакета има ImageReady, програмите се усещат за разлики във файла, предлагат да го обновяват. Новата функция използва модерния напоследък платформено независим език XML, залегнал и в .NET стратегията на Microsoft. С такива разширения седмицата помни още повече неща за проекта, върху който работите.

Безспорно полезна функция е създаването на презентации от картинки или по друг начин казано пакети от картинки. Вече можете да имате реален контрол върху това как да изглеждат на листа тези неща. Това е революция спрямо предишните версии, които безогледно лъжеха и мамеха потребителя за това как ще изглеждат тези картинки. Така или иначе ACDSee-то се справя с това отпреди две години.

Една от другите благинки е

възможността програмата да запомня повече от едно работно поле

Могат да се създават персонални workspace-ове. Това Corel го правеше от много отдавна. Възможно е вече да се създават профили и на инструментите, може например да си направите няколко варианта на Crop-а, за различни размери. Могат да се създават артистични четки с произволен размер, досега те бяха просто маски с фиксирана големина. Много помощна като възможности е и функцията за правене на patterns. От произволно нещо може да се направи или четка, или печатче. Това е и един от начините за създаване на нови артистични четки. А самите артистични четки могат да се комбинират по две наведнъж и чрез различни трикове и настройки, наистина може да се получи усещане за рисуване с истински инструмент. Въпреки това Painter се справя поестествено. Painter е правен от художници за художници и някои неща при него стават инстинктивно. Въпреки разширената поддръжка на Wacom таблети, (като посока въртката на четката, която симулира силата на струята в реална), PhotoShop 7 само прави първи стъпки в тази област.

Драстично е подобрена и работата с текст в новата версия. Освен включването на коректор (spell checker), който, разбира се, няма български, почти работещо е и сричкопренасянето. Новата версия експортира доста по-културно и безболезнено текст във векторен вид. Интеграцията с другите продукти на Adobe е много подобрена, а експортерът в PDF вече поддържа и пароли и криптиране.

Новата версия внася подобрения, маха бъгове, не дава нищо революционно, изглежда по-красиво и харчи много повече ресурси. Но това е PhotoShop. За Adobe важи правилото за Metallica - каквото и да пуснат, става хит. Ще минат един два месеца и всички ще са забравили за по-старите версии на PhotoShop.

Издание второ на

Речник

Речник на компютърните термини

От известно време насам в редакцията ежемесечно пристигат купища писма от хора, оплакващи се от твърде сложната терминология, която се среща в статиите и най-вече в хардуерните страници на списанието. Най-лесният вариант за справяне с проблема беше да започнем да пишем статиите си като за идиоти. На никого не му се понрави това решение и затова решихме да направим нещо като нова рубрика – речник на компютърните термини. Дали рубриката ще просъществува? Едва ли ще я има във всеки брой, все в един момент термините ще се изчерпят. Всъщност тъй като речникът изобщо не може да претендира за изчерпателност, до голяма степен разчитаме на вас да ни кажете какви и кои понятия бихте искали да видите на тези страници и да изкажете впечатленията си от стила на обясняване. Иска ми се тази рубрика да остане постоянна, под една или друга форма (я речник, я други материали по заявка на читателите), но за целта ще ми е нужна вашата подкрепа, изразена чрез впечатления, предложения и нови идеи, които за по-удобно можете да изпращате направо на личния ми мейл. Но стига общи приказки – да преминем към предмета на статията. Понятията са грубо подредени в азбучен ред, като са използвани имената им на английски. В скоби е указан българският еквивалент на понятието или съответно пълното значение на съкращенията. Опитвал съм се да не задълбавам в разясненията, но все пак – преценете сами.

A

AGP
(Accelerated Graphics Port)
Най-широко използваният в момента интерфейсен стандарт за комуникация между видеокартата и останалите компоненти от системата. Състои се от физическия AGP слот на дъното, AGP шината, свързваща слота с чипсета и AGP контролера в самия чипсет (намира се в северния мост). В повечето случаи след него има означение - 2x, 4x и т.н., което показва максималната пропусквателна способност на интерфейса в сравнение с първоначалния му вариант.

A3D
Стандарт на Aureal за възпроизвеждане на триизмерен звук и прилежащите му ефекти.

C

CCMOS
(Clear-CMOS)
Операцията по изчистване на настройките от BIOS-а и връщането им към стойностите, зададени от производителите като Default такива. Обикновено се прави чрез CCMOS джъмпер, разположен в близост до батерията на дънното.

Cookie
Малък текстов файл, в който браузърът записва данни по заявка от някой сайт. Например, когато се регистрирате в някой форум и при Login изберете опцията за запомняне на паролата, за да не се налага да я пишете всеки път, когато отваряте форума, паролата се записва като cookie и се изпраща автоматично на сървъра при всяко отваряне на страницата.

E

EAX
Стандартът на Creative за обемен звук и звукови ефекти.

Ethernet
Най-разпространеният стандарт за техническо изпълнение на локална мрежа (LAN). Среща се основно в два варианта - 10 и 100 мегабитов. Двата типа се отличават лесно един от друг поради различните кабели, които използват. Първият използва BNC кабел, който представлява кръгъл коаксиален такъв, а вторият осъществява връзката, използвайки кабели тип усукана двойка, които завършват с RJ-45 конектори. Вече съществува и 1000-мегабитов или 1-гигабитов Ethernet, но поради обясними причини едва ли скоро ще измести предишните два варианта на стандарта по популярност.

F

FAT
(File Allocation Table)
За да обясня какво е FAT, трябва първо да се каже какво е това файлова система, което е по-общото понятие.
Това е таблица, или по-скоро - база данни с информация за местонахождението на всеки отделен файл (или отделните фрагменти от него) върху твърдия диск и за организацията на директориите.
FAT е файлова система, въведена от операционната система DOS.
По-късно, с появяването на Win 95 OSR 2 и Win98 беше въведен нов 32-битов вариант на системата, наречен FAT32, който и до днес остава най-широко използваната файлова система при домашните компютри.

на компютърните термини

от Георги Даскалов

H

Hardware T&L (Texture & Lightning)
Нова технология при видеокартите, която цели да разтовари процесора от изчисленията по геометрията на обектите и осветеността им. Видя бял свят за пръв път с появата на първото поколение от GeForce чиповете на NVIDIA. Първоначално всички бяха скептично настроени по отношение на хардуерния T&L, но къде поради ефективността му, къде поради мощния маркетингов отдел на NVIDIA, в днешни дни все повече и повече игри се възползват от неговите възможности, и в резултат играчът може да се наслади на далеч по-детайлни и по-малко ръбести 3D-модели.

I

ISA (Industry Standard Architecture)
16-битова шина, която вече се счита за морално остаряла от много производители и затова рядко може да се намери на новите дънни платки. Въпреки това обаче все още "в обращение" се намират голямо количество модеми и звукови карти за тази шина.

IRQ (Interrupt Request Line)
Канал, по който могат да бъдат подавани заявки за прекъсвания към процесора. Прекъсването от своя страна представлява сигнал, който информира дадена програма за някакво събитие - например всяко натискане на клавиш предизвиква прекъсване. Хардуерните прекъсвания спомагат за "общуването" между компонентите и софтуера, а съществуват и софтуерни прекъсвания, които се наричат exceptions.

J

Jumper (джъмпер)
Елемент от дънната платка, представляващ няколко медни "крачета", които могат да се свързват по двойки с помощта на малки (и ужасно лесни за губене) метални мостчета, облечени в пластмаса. Понятието джъмпер се използва както за крачетата, стърчащи от дъното, така и за свързващото мостче. Джъмперите се използват основно за задаване на настройки на дъното, като в по-новите модели дънни платки тази дейност се извършва чрез по-усъвършенстван вариант на джъмперите, наречен DIP-ключета (представляващ няколко малки превключвателя, обединени в едно тяло), или направо от BIOS-а.

M

MBR (Master Boot Record)
Код, който се изпълнява всеки път, когато бъде включен компютърът. Намира се в самото начало на диска и служи за определяне на това от кой дял ще бъде заредена операционната система. След като бъде установено това, програмката в MBR-а предава щафетата на boot sector-а на избрания дял, който продължава с процеса по зареждане на операционната система. Master Boot Record-а е честа цел на компютърните вируси, защото кодът, който съдържа, се изпълнява при всяко стартиране.

N

NTFS (NT File System)
Файловата система на операционната система Windows NT. Включва функции, осигуряващи по-голяма сигурност на данните, като водене на log-ове за промените по диска, ограничаване на достъпа на някои потребители до конкретни директории и файлове и т.н.

NorthBridge (северен мост)
По-основният от двата чипа, съставящи чипсета на една дънна платка. Занимава се с процесора, паметта и шините (PCI, AGP), а понякога в него се намира и вграденото видео. Нарича се "северен" защото е разположен в горната част на дъното (когато дъното е разположено в tower кутия), което при картите се пада на север.

P

Pipeline (конвейер)
Най-общо казано конвейерът представлява група последователно свързани модули в даден чип, които обработват данни с точно определена цел. Когато дадена информация бъде обработена от първия модул в конвейера, тя се предава на следващия модул, който също извършва своите операции и отново предава нататък и така докато данните не минат през всички модули и не достигнат финалния си вид.

PCI (Periferial Component Interconnect)
33-мегахерцова, 32- или 64-битова шина за свързване на видео, мрежови и дискови контролери, звукови карти и други подобни. На теория поддържа Plug&Play, но често проблеми със съвместимостта между инсталираната платка и някой от другите компоненти в системата провалят иначе добрия замисъл.

S

SouthBridge (южен мост)
Вторият, но не по важност чип от чипсета на дъното. Изпълнява поддържаща роля и обслужва харддисковете, CD-тата, флопитата, ISA шината, серийните, паралелните и USB портовете и т.н.. В някои случаи в него има и вградено аудио. Нарича се "южен" поради разположението си в долната част на дъното (под северния мост), където при картите е юг.

SMP (Symetric Multiprocessoring)
Термин, описващ един от най-популярните в днешно време типове многопроцесорни системи, при който процесорите използват една и съща памет. Така се опростява системата, но и се понижава нивото на сигурност - ако някой чип изгърми, цялата система излиза от строя. Принципът на работа е следният - един процесор превежда компютъра през процесите по стартирането и зарежда операционната система, която на свой ред "отключва" възможностите и на останалите процесори. За да може да се почувства подобрение в производителността, трябва или използваната програма да може да разделя данните си на няколко потока, или да се работи с няколко различни програми.

T

TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)
Представлява пакет от протоколи, които регулират и стандартизират комуникацията между отделните компютри, свързани в мрежа. Използва се в интернет и това го прави най-широко разпространения стандарт от този тип. Състои се от два основни протокола - TCP и IP. Първият , TCP протокол, се грижи за осъществяването на виртуална връзка между предаващия и приемащия данните компютър, докато другият, IP се занимава с разбиването на данните на отделни пакети.

U

USB (Universal Serial Bus)
Шината, нарочена за заместник на застаряващите вече серийни и паралелни портове. Използва се за всякакви периферни устройства - клавиатури, мишки, принтери, скенери, фотоапарати, MP3 плейъри и т.н. Много хора го считат за първата наистина работеща Plug&Play технология и поне под Windows това е така.

ТРИТЕ ИЗ

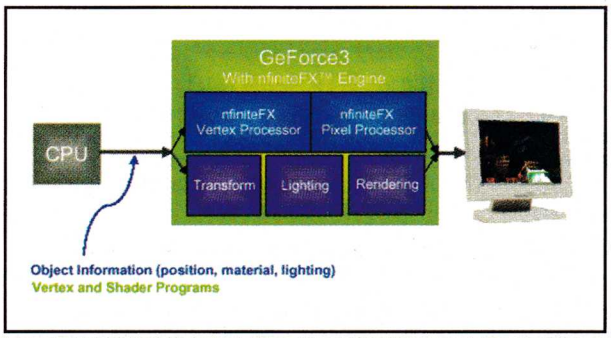
Постоянно ставаме свидетели на "революционни" новости в областта на 3D-видеокартите. Но дали промените наистина са толкова фундаментални, колкото се опитват да ни убедят от маркетинговия отдел? Точно това ще се опитаме да установим в тази статия.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Отделните етапи от процеса по рендерирането на дадена 3D-сцена са установени доста отдавна, още преди да се появят 3D-ускорителите за PC с игрово предназначение. Предполагам голяма част от вас си спомнят времето, по което стените бяха на големи цветни квадрати – тогава процесорът на компютъра поемаше абсолютно всички изчисления. Първите 3D-ускорители поеха някои етапи от работата на свой гръб и разтовариха процесора. Модерни технологии като Hardware T&L целят да освободят максимално процесора от изчисления, пряко свързани с графиката. Тъй като етапите, независимо дали се извършват софтуерно (от централния процесор на машината) или хардуерно (от видеокартата), са едни и същи и са само адаптирани към особеностите на хардуерното ускорение и внесените промени са главно с цел подобряване на бързодействието, можем спокойно да изброим основните моменти в процеса по рендериране на една сцена като общовалидни такива. Преди да започне самото рендериране, трябва да има изготвен триизмерен модел на мястото, където ще се развива действието, както и на моделите на различните предмети и противници, които ще могат да бъдат видени в сцената. Данните за тези неща се осигуряват от самата игра и нейния енджин и все още се обработват от CPU-то на компютъра. Следващият етап се състои от адаптирането на този триизмерен свят така, че да може да бъде показан на двуизмерната плоскост на екрана на вашия монитор – дори и мониторът ви да не е с плоск екран, той може да показва единствено двуизмерни изображения. Пренасянето на триизмерните обекти върху двуизмерна плоскост се реализира чрез математическо преобразуване на координатите на дадена точка от триизмерното виртуално пространство в координати за двуизмерно пространство, съответстващи на някоя точка от екрана.

3D-игрите постигнаха забележителен напредък във визуалното качество благодарение на новите технологии.

Логическата схема на GeForce 3.



Идеята е да се разбере кой полигон кои пиксели покрива

Това е моментът, в който при поновите видеокарти (и поддръжка от страна на играта) на помощ на изтормозения геймърски процесор се притича добиващата все по-голяма популярност Hardware T&L технология, и по-специално тази част от нея, която е специализирана в изчисленията, отнасящи се до трансформациите на 3D-обектите и представянето им върху двуизмерната плоскост на монитора. Тук трябва да направя едно уточнение – на няколко места ще стане въпрос за пренасяне на обекти върху плоскостта на екрана, изчисления на цветовете на пиксели и т.н. Тези операции стават "вътрешно" за видеокартата и компютъра и остават скрити за потребителя! Той вижда само крайния резултат от рендерирането – завършения кадър. За целта се използва така нареченият Frame Buffer. Във варианта с двойно буфериране Frame buffer-ът се дели на две – преден и заден. Задният служи за чернова, върху която видеокартата "рисува", докато през това време се показва предишният завършен кадър, съдържащ се в предния фрейм буфер. Когато

МЕРЕНИЯ

Поглед отблизо

изображението в задния фрейм буфер придобие финалния си вид, то преминава в предния, а задният се изчиства и видеокартата започва да го "пълни" със следващия кадър. Така, след това необходимо разяснение, мисля, че можем да продължим нататък. Следващата стъпка е оцветяване на все още невидимите пиксели, което включва прилагане на текстури върху вече пренесени на екрана 3D-обекти и осветяването им от различни светлинни източници. Това е етапа, върху който са съсредоточени доста голяма част от усилията на инженерите през последните години, тъй като всяко прилагане на текстура върху даден пиксел от екрана е свързано с чисто техническата пречка наречена ограничена пропусквателна способност на паметта на видеокартата. Тъй като всяко прилагане на текстура е свързано с обръщение към паметта за извличане на информацията за дадената текстура, шината на паметта на видеокартата е подложена на доста сериозно натоварване и често се оказва тясното място в системата. Една от наличните техники, имаща цел да икономисва трафика по шината на видеопаметта, е Mip-Mappping-ът. При него една и съща текстура се представя чрез различни по размер и съответно по детайлност графични файлове, като идеята е, че когато дадената повърхност се гледа отдалеч,

няма нужда от паметта да се зарежда най-детайлният вариант на текстурата

Тук също помага хардуерният T&L, или по-точно Lightning частта му, чието предназначение е именно изчисляване на осветеността на обектите. Накрая идва времето да се реши кои точно пиксели ще бъдат показани на екрана и видимите такива да бъдат записани в задния frame buffer. По принцип нещата стоят по този начин от години и всичко изглежда съвсем нормално, докато човек не седне и да се замисли върху последователността на събитията (в случая етапите са изброени в класическата си последователност). Излиза, че първо се текстурира даден пиксел от екрана, и едва след това се преценява дали между него и зрителя има някой друг пиксел, който го закрива. Този процес се осъществява чрез проверка за дълбочинната информация (отдалечеността от гледната точка) за всеки отделен пиксел. Преди време възникна идеята да бъде изменена технологията така, че тази проверка да се осъществява преди етапа с текстурирането. За нея всяка компания, решила да я използва, има собствено название, но където и да срещнете някое от понятията Tile-Based Rendering, Hidden Surface Removal, Z-Occlusion Culling и HyperZ, знайте, че става въпрос за едно и също нещо: че видеокартата, която съдържа това понятие в описанието на функциите си, не си хаби времето да рендерира скрити повърхности. Въпреки че това е доста сериозно изменение на целия процес, има и някои по-необикновени новости, които се отклоняват в страни от най-основните принципи на рендерирането и имат предназначението не да изменят основите на 3D-ускорението, а да внесат качествено подобрение в това което виждаме на екрана. Да вземем например програмируемите Vertex и Pixel Shader модули на GeForce 3/4. Те работят паралелно на останалите модули на чипа, обслужващи традиционните етапи от рендерирането, и внасят допълнителни свойства на вертексите и пикселите, които позволяват на разработчиците да представят нещата по доста по-ефектен начин, от колкото биха могли с традиционните похвати, базирани на традиционните технологии. Канадците от ATI изглежда също са прегърнали идеята за програмируеми Vertex и Pixel Shader-и, затова нека свикваме да чуваме тези понятия. По същия начин нежните ни потребителски уши навикнаха на бясната пропаганда на производителите и вече не ни учудват понятия като Anti-Aliasing и Bump-Mapping... Какво казвате? Учудват ви? Добре тогава. И Bump-Mapping-ът и Anti-Aliasing-ът са процеси, които целят да придадат на повърхностите съответно грапавина и по-естествен, ненащърбен вид. Bump-mapping-ът се извършва чрез прилагане на още една по-особена текстура, която бива тълкувана от видеокартата като данни за релефа на повърхността.

Изображението вдясно е с Anti-Aliasing.

Anti-Aliasing-ът се прилага върху целия завършен кадър,

което логично го изпраща на края на целия процес по рендерирането и поставя точка на същината на тази статия. Като заключение мога да кажа, че макар и да не са изминали толкова много години от появата на първите 3D-игри, разликата в качеството е нараснала неимоверно, и то без фундаментални промени в етапите на рендерирането. Дори нещата да запазят сегашния си темп на развитие, след десетина години по всяка вероятност ще се наслаждаваме на игри, в сравнение с които графиката на филма Final Fantasy ще изглежда също толкова демодирана, колкото изглежда тази на Wolf3D в днешни дни.

Коя е оптималната

част 2

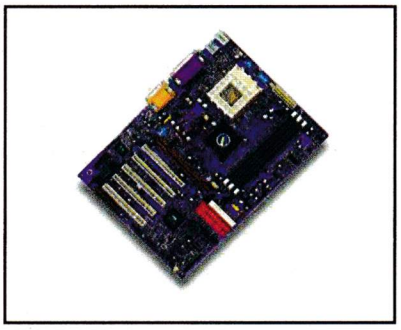
В миналия брой се опитахме да ви представим най-интересното и актуалното от света на дънните платки. Но поради ограниченията в пространството, характерни за печатните медии, успяхме да изпуснем някои доста интересни предложения. Именно на тях е посветено тази втора част на статията.

Григор Стоичков
grigorbg@mail.bg

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

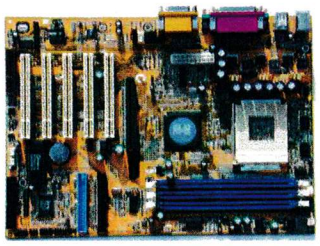
ДЪНА ЗА AMD

Soltek SL-75DRV2



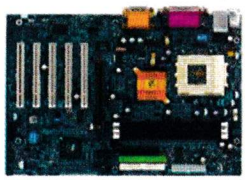
Soltek напоследък доби популярност в България. Фирмата е известна и има добри позиции на световния пазар, но едва от около година започна на става популярна у нас. Както и предишния модел на компанията (с KT266 чипсет), така и този, са много добри дъна. Характерна за тях е добрата производителност и много добрите възможности за овърклок. Като стабилност и съвместимост няма какво лошо да се каже за 75-DRV2. Като овърклок дънното има възможност за промяна на системната шина, волтажа на процесора, волтажа на паметта и AGP-то, като последните две стават чрез джъмпери на дънното. Естествено има и възможност за смяна на множителя през DIP ключета. Интересното е, че дънното има диоди, които показват, когато сте клоквали паметта и AGP-то. Дънното е и богато на настройки в BIOS-а, като особено внимание е обърнато на настройките на паметта (има доста добри възможности). Дънното няма проблеми докъм 150 MHz шина, което е стандартно за 95% от дъната с KT266A чипсет. Като производителност е на много високо ниво – в повечето тестове изпреварва ASUS A7V266-E, което е едно от най-бързите. За съжаление дънното няма USB 2.0 и ATA-133, но трябва да се отчете фактът, че е едно от първите дъна с KT266A на пазара. За цената си от около $100-110 дънното е перфектен избор.

ECS K7S6A



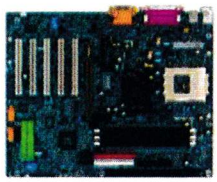
EliteGroup остават верни на традицията да пускат първи дъната с чипсетите на SiS за AMD процесори. В миналия брой се запознахме с K7S5A – дънното, помогнало на ECS за големия им успех миналата година. Този път ще обърнем внимание и на неговия наследник – K7S6A. То е с новия чипсет на SiS – 745. Основната разлика между двата чипсета е, че 745 официално поддържа 166MHz памет (DDR333). Новият чипсет е с подобрена производителност и стабилност. Друга съществена особеност между двете дъна е наличието на прилични възможности за овърклок (нещо ново за дъната на ECS). S K7C6A можете да променяте напрежението на процесора, системната шина (за съжаление не е през 1MHz) и множителя на процесора (с DIP ключета от дънното). Друга добра новина е, че BIOS-ът е Award, а не AMI и е по-богат на настройки (старият имаше само най-нужното). Дънното поддържа само DDR памет, докато старото поддържаше DDR и SDR. Възможните настройки на шина/памет са 100/133; 133/133; 133/166 и невъзможната (за съжаление) 166/166MHz. Дънното работи стабилно на 150/150MHz шина/памет. Има и 1-2 неприятни момента: засега дънното дава по-добри резултати при настройка 133/133, отколкото 133/166. Предполага се, че това ще се коригира с нова версия на BIOS-а. Другият неприятен момент е разположението на конекторите за дисковете и флопито, като последният е забит възможно на най-лошото място. Иначе дънното е бързо, стабилно и евтино – комбинацията довела до големия успех на ECS.

Gigabyte 7VTXH+



Първите ми думи за това дъно са "Най-доброто дъно за AMD процесори в България". Силни думи, но не и напразни, защото това дъно, освен че е изключително стабилно и съвместимо, има и много добри възможности за овърклок, както и не на последно място по важност – не е никак скъпо. Дънното има и доста екстри: най-новия южен мост на VIA с ATA-133 поддръжка, вградена мрежова карта на Realtek (RTL8100L), звук от Creative, както и фирмената екстра DUAL BIOS. Дънното е доста добро за овърклок, има възможност за смяна на множителя чрез DIP ключета (за съжаление не може от BIOS-а), възможност за промяна на системната шина от 100 до 165 MHz през 1 MHz и възможност за промяна на напрежението на процесора, като стойностите са 5%, 7.5% и 10%, а максималният волтаж може да достигне 1.925V. За съжаление няма възможност за промяна на напрежението на паметта и AGP-то. Дънното стига до към 150 MHz системна шина. Производителността му е една от най-добрите (особено на паметта).

Gigabyte 7DXR+

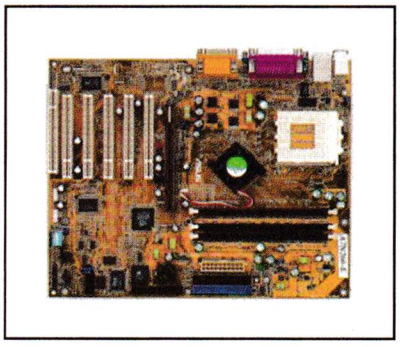


Статията е подготвена със съдействието на hardwareBG.com

дънна платка за вашия компютър?

Последната ревизия на 7DXR – 7DXR+ на Gigabyte е оборудвана с всичко най-ново. Дъното е с ветерана AMD 760, но това не му пречи да е сред най-добрите дъна на пазара. С това дъно Gigabyte показаха, че в чипсета на AMD има още хляб. Дъното има ATA-133 RAID контролер на който обаче не можете да закачите CD-ROM устройства, 4 портов USB 2.0 контролер на NEC, фирмената технология DUAL BIOS и звук от Creative (CT5880). Южният мост на дъното е добре познатият ви 686B на VIA :). Дъното има адски добри възможности за овърклок: смяна на напрежението на процесора, паметта и AGP, смяна на множителя, смяна на системната шина. Като плюс е и наличието на четири конектора за вентилатори. Дъното няма проблеми с овърклока до 150+MHz. За стабилност и съвместимост няма да говорим, защото марката говори сама за себе си – една от най-добрите! При цена малко над $100 това дъно е чудесен избор за всеки, който иска бързина, стабилност, овърклок, USB 2.0 и ATA-133 контролери.

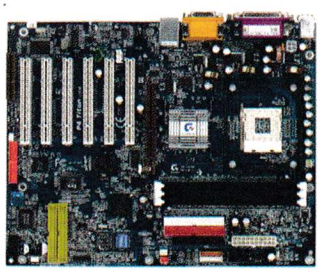
ASUS A7N266



Това е втората платка на пазара с дългоочаквания чипсет на NVIDIA, като се очаква още производители да започнат да произвеждат дъна с nForce. Доста се изписа за този чипсет, затова няма да навлизаме в подробности. nForce 420D има графично ядро, базирано на GeForce MX, поддържа Dolby 5.1 звук, има вградена мрежова карта Realtek (RTL 8139), поддържа DDR2100 памет и е първият чипсет с HyperTransport шината на AMD. И това дъно, както всички други на ASUS, има много добри възможности за овърклок, както от BIOS-а, така и с DIP ключета – промяна на напрежението на процесора и AGP. Има възможност за смяна на делителя на системната шина и паметта в режими 1:1 и 4:3. BIOS-ът е традиционния за ASUS Phoenix-Award BIOS. От тестовете на Запад се вижда, че 150 MHz шина не са проблем за дъното, като някой бройки отиват и до 170+MHz. Размерът на заделената памет за видеокартата се определя от BIOS-а, оттам може да се зададе дали да се "клокне" AGP шината (и графичното ядро съответно) от 66 MHz на 100M Hz. Производителността на дъното е доста добра, особено в тестовете с паметта. Представя се много добре в мултимедийните (в Content Creation 2001 показва един от най-добрите резултати) докато в бизнес и офис тестовете е в долната част на таблицата. В 3D-игрите не се представя зле, но все пак е с GeForce 2 MX чип. Първите версии на BIOS-а са били доста ужасни, според хората, които са тествали дъното, да се надяваме че новите версии ще подобрят стабилността му.

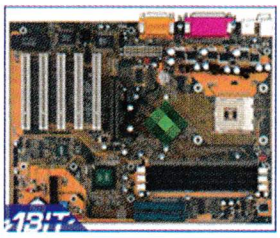
ДЪНА ЗА INTEL:

GIGABYTE 8IRXP



Няма да се впускаме да хвалим една от най-големите фирми в света. Продукцията ѝ е добре позната в България и от доста години се радва на заслужена популярност. Характерни за новите дъна на Gigabyte са синият цвят на PCV платката, доброто разположение на компонентите по нея и изключителната стабилност и съвместимост. Дъното, за което ще пишем, е за P4 и е с най-новия чипсет на Intel – 845D. Разликата между него и стария 845 е, че "D" поддържа DDR памет (чистият 845 работи само с SDRAM). Дъното 8IRXP е оборудвано с ATA-133 RAID контролер на Promise и USB 2.0 контролер на NEC. Като екстра има и 5.1 звук на Creative (CT5880). Екстрите на това дъно не свършват – към него могат да се закачат и Memory Stick, Secure Digital и Smart card Reader, които обаче на са включени в комплекта. Естествено не е изпусната и фирмената технология DUAL BIOS. BIOS-ът позволява вдигане на системната шина до 200 MHz през 1 MHz. Той е богат на настройки, като една от екстрите е, че можете да избирате на какъв език да ви се показват менютата и настройките (естествено няма български). Има възможност за смяна на делителя на PCI и AGP шината, което е много полезна екстра за овърклокърите. Има възможност за промяна на напреженията на паметта, AGP и процесора. При тестове дъното стига до към 140 MHz шина. Като производителност не разваля доброто впечатление – представя се повече от достойно.

ABIT SD7



ABIT от доста време не бяха пускали дъно с чипсет на SiS – просто нямаше достойни чипсети досега. Времената се менят, щом като и най-предпазливата фирма (ABIT внимателно подбират чипсетите, с които работят) се реши да пусне дъно с набиращия все по-голяма популярност SiS645 чипсет, който е и единственият за момента, поддържащ 166 MHz (DDR333) памет за P4. Дъното има вграден 6 канален звук. С традиционното за Abit SoftMenu могат да се променят системната шина през 1 MHz, напрежението на процесора до невероятните 2.2V, както и делителят между шина/PCI/памет. Настройките на паметта са доста богати (характерно за ABIT). Дъното е с доста добра производителност, но определено не е най-доброто. За момента чипсетът на SiS се очертава като най-добрата алтернатива на чипсетите с доста по-скъпата RAMBUS памет (особено когато се използва 166 MHz памет), а ABIT е име, на което човек може да се довери.

Intel Developer Forum Report

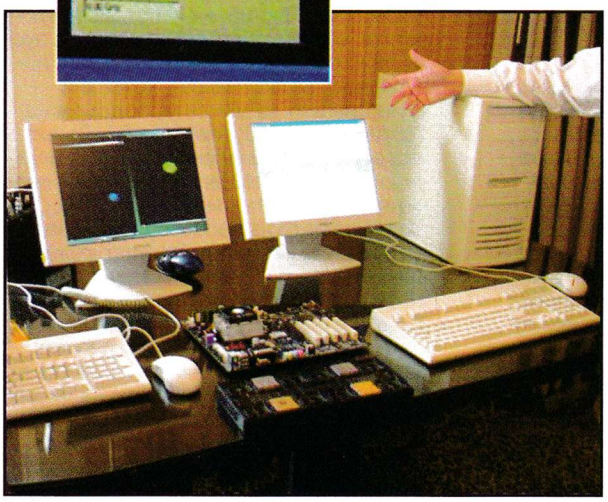
От години Intel провежда своя Intel Developer Forum, но тазпролетното му издание, провело се в Сан Франциско в края на февруари, надмина всички досегашни рекорди и събра над 4000 посетители и представители от над 50 страни. Били са изложени разнообразни продукти, естествено само такива, с каквито Intel има нещо общо под една или друга форма, и окончателно е бил разбит насадилият се у съзнанието на хората имидж на компанията като такава, която се занимава сериозно единствено с процесори.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Още в самото начало на форума в откриващата си реч изпълнителният директор на компанията Craig Barrett открито е заявил намеренията на Intel да се насочи изцяло към разработването и прилагането на иновативни технологии в разнообразна гама от продукти. Била е демонстрирана работеща система, базирана на Pentium 4 процесор, който е работил на удивителните 4 GHz. За отнемането на огромното количество отделяна топлина е било използвано водно охлаждане и въпреки това единственото нещо, което хората от Intel са пуснали на машината, е била тестова програмка, показваща тактовата честота – явно стабилността на процесора не е била достатъчно голяма за по-впечатляваща демонстрация. Такава е била направена на друга Pentium 4 система, чиито процесор е работил на 3 GHz и се е охлаждал от "обикновен" въздушен охладител. Демонстрацията се е състояла в изготвяне на детайлни 3D-модели на предмети на базата на обикновени снимки. Появи се информация, че създателите на "Матрицата" са купили лиценз за използването на тази технология при направата на втората част от филма. Друга любопитна демонстрация, отново използваща 3 GHz Pentium 4-базирана, е била проведена с ясното послание, че високоскоростният достъп до Интернет е нещо жизненоважно. И като казвам високоскоростен, имам в предвид наистина бърз – 100 Mbps. Демонстрацията се е състояла в използване на тази огромна пропускателна способност за гледане на HDTV филми по мрежата и освен нуждата от бърз интернет е показвала и способностите на HyperThreading технологията. Другите по-интересни моменти от форума са включвали

Системата с 4 гигахерцовия Pentium 4.

Двете системи с AMD



работеща система с RAID масив, изграден на базата на Intel-ски Serial ATA контролер,

обявяване на Serial ATA II стандарта, съдържащ промени, ориентирани главно към сървърния пазар, няколко платки с мултипроцесорния чипсет за Xeon процесори E7500, RAMBUS PC1200 памет (което означава 600 MHz Quad Pumped шина, стандартната PC800 работи при 400 MHz шина), както и заявеното намерение на Intel да не се отказва от IA-64 архитектурата си. Друго много интересно събитие, случило се по време на IDF, е представянето на работещи системи с 64-битовите ClawHammer процесори на AMD. Учудващото е, че това са били много ранни чипове, а пък не е особено обичайно AMD да демонстрират продуктите си на такъв ранен етап. Но явно не са имали проблеми със стабилността и западните журналисти са имали възможност да видят в действие системите с 0.13-микронните процесори, произведени с помощта на Silicon On Insulator (SOI), която позволява използването на по-ниски захранващи напрежения. На пръв поглед процесорите много приличат на Pentium 4 – имат много подобен на Intel-ския механизъм за захващане на охладителя, а върху ядрото на процесора има солидна метална пластина за повишена ефективност при отвеждането на топлината и за защита от синдрома "счупено ядро".

Броят на крачетата на процесорите е уникално голям -

ClawHammer е със 754 пина, а пък долната повърхност на SledgeHammer е почти изцяло покрита от общо 940-те крачета, които са над два пъти повече от крачетата на сегашните Athlon-и. Едната система е работела с 32-битов Windows XP и е въртяла постоянно тестови скриптове на Microsoft Excel и Word, а другата е използвала 64-битов Linux, и на нейния монитор са се виждали две едновременно подскачащи топчета – едното "задвижвано" от 32-битова програма, а второто – от друга програма, само че компилирана за x86-64 архитектурата, която е основният коз на ClawHammer. Тестовете не са били твърде натоварващи, но е похвално, че са работили без проблеми и прекъсвания в продължение на дни на толкова ранни чипове и на дъна със съвсем скоро обявения AMD-8000 чипсет. За съжаление няма информация за реалната производителност на процесорите, както и точни данни за честотата им, но според слуховете в случая тя е била около 800-1000 MHz. Като за финал ето и нещо любопитно – прогнозата на Craig Barrett за процесорите след 15 години. Той очаква броят на транзисторите да достигне 2 милиарда, тактовата честота – 30 GHz, а пък производственият процес да е способен да прави CMOS транзистори с големина 0.01 микрона.

един поглед

е достатъчен

списанието
за мобилни телефони,
компютри, Интернет,
дигитални фотоапарати и
софтуер

mobile Bulgaria

www.mobilebulgaria.com

DVD война между (пре)записващите формати

Няма начин да не сте разбрали, че съществуват множество стандарти, отнасящи се до формата DVD и тъкмо липсата на единен стандарт е довела до забавянето в темповете на внедряването на устройства, предназначени най-вече за вграждане в PC и позволяващи запис и презапис на информация върху DVD-носители.

Сергей Миланов
contact@comexgroup.com
http://www.comexgroup.com

Първоначално, през 1995 г, когато за първи път бе обявен новият стандарт, носещ името DVD (Digital Video Disk), впоследствие променен на Digital Versatile Disk, форматите се изчерпваха само с три, предназначени за прочитане на информацията от тях:

* **DVD-ROM:** използва матричен носител, върху който могат да бъдат записани данни, както и мултимедийни такива, които могат да бъдат възпроизведени и прочетени.
* **DVD-VIDEO:** този формат предполага запис на видеоинформация, която след това може да бъде възпроизведена от домашна DVD-система или от компютърен DVD-ROM.
* **DVD-AUDIO:** предназначен да съхранява многоканално аудио с най-високо качество.

Впоследствие, след като участниците в DVD Forum-а (www.dvdforum.org) доразвиваха и усъвършенстваха технологията на запис върху DVD, се появиха допълнителни спецификации, позволяващи да се записва на носители, които ги поддържат. По същото време се появиха и няколко независими разработки, направени от фирми и организации, членуващи в DVD-форума, но отстояващи и своите собствени технологии. По този начин се обособиха 3 отделни групи разработчици, поддържащи трите основни формати за презаписваеми DVD-та:

* **DVD-RW**
* **DVD+RW**
* **DVD-RAM**

Отделно от тях съществуват трите споменати по-горе формата DVD, предназначени само за четене: DVD-ROM, DVD-VIDEO и DVD-AUDIO, в допълнение към формата за видеозапис DVD-VR и двата формата за еднократен запис на DVD: DVD-R(G) и DVD-R(A). Последните два са варианти на DVD-R формата, използващи за запис различна дължина на лазера, което е възможно само с помощта на специализирано оборудване.

Форматите DVD+RW, DVD-RAM и DVD-RW, макар и да имат общи черти, имат повече разлики. Единствено най-късно появилият се DVD+RW е проектиран така, че да осигури възможно най-добра съвместимост с наличните DVD-ROM и стационарни DVD-Video плейъри.

Най-често устройствата, предназначени за единия формат, не могат нито да четат, нито да записват носители от друг формат. Някои производители на устройства, особено през последните месеци включват в изделията си поддръжката на повече от един DVD формат (например, Toshiba DVD-ROM SD-M1502 може да чете освен DVD-ROM (DVD-Video) и DVD+RW носители), а Toshiba SD-M1612 – и DVD-RAM и DVD-RW в добавка. Случва се производителите да не декларират възможността на устройствата им да четат DVD+RW, но това въпреки това да е възможно. Другите два формата имат проблеми от различно естество със съвместимостта с някои модели устройства, за което по разбираеми причини производителите не обичат да споменават в рекламите :-). Налице е донякъде и желанието на фирмите да лансират формати, зад гърба на които стоят повече фирми (какъвто е случаят с DVD-RW), или с появилия се доста отдавна и вече разпространен DVD-RAM.

Ето и отделните стандарти:

DVD-RW (DigitalVersatile Disk ReRecordable)

Този формат е разработен от корпорацията Pioneer и има добра съвместимост с наличните DVD-ROM устройства, включително и от първо поколение (сегашните са вече 3-то поколение), което означава, че на теория, (но не и на практика!) носителите DVD-RW могат да бъдат прочетени и от най-старите DVD-ROM устройства. Освен това зад този формат застават много фирми от DVD форума.

Форматът има и негативни страни. За разлика от DVD+RW и DVD-RAM, които позволяват да се добавя информация към вече записаната на носителя, след това да се изтрива ненужната и да се добавя нова, данните върху DVD-RW трябва да бъдат записани за една сесия, което прави неудобно използването на този формат, например, при видеоредактирането, когато трябва да се добавят или редактират фрагменти и да се добавят субтитри и ефекти. За да се добави нов клип към старите например, данните трябва да бъдат свалени на друг носител, подготвени и записани наново наведнъж.

Интересна и гъвкава е позицията на SONY, които предлагат и трите типа DVD-устройства: -RW, +RW, RAM. SONY, обаче не произвеждат сами всички тези устройства, а използват механики на други производители. Както заяви маркетинговият мениджър на SONY, те все още не знаят коя от технологиите ще се използват в бъдеще, така че, макар и да залагат на DVD+RW, продължават да доставят и другите устройства.

Скоростта на запис на DVD-RW носители е ограничена до 1x DVD, или 1385 kB/sec, времето за живот на данните се оценява на около 30-50 години, за разлика от DVD-RAM, където се посочва двойно по-дълго време за живот на носителя.

Повечето от производителите на DVD-RW устройства, между които и Compaq, декларират някаква имагинерна съвместимост на записаните DVD-RW носители с сегашните DVD-ROM и DVD плъйри, но според някои източници, процентът на тези устройства не е много над 50-60%.

DVD-RAM

DVD-RAM (DVD Random Access Memory) е официално приетият от DVD Forum-а стандарт за презапис на DVD носители, използващ технологията за промяна на фазата за съхраняване на информационни единици върху носителя. Доставка-

та на първите устройства, поддържащи този формат, е започнала през 1998 г., когато са продадени над 100 000 бройки. Старите 2.6 GB едностранни носители DVD-RAM от първо поколение бяха базирани върху PD (PhotoDisk) технологията (двустранният им вариант е с обем от 5.2 GB). Новите 4.7 GB DVD-RAM носители, предлагани на пазара от края на 1999 година, имат същия обем, като едностранните еднослойни DVD-ROM или DVD-R дискове. Съществуват и двустранни DVD-RAM носители, които имат общ обем от 9.4 GB, разпределен върху двете повърхности на оптичния диск.

Производителите на DVD-RAM носители гарантират 100 000 цикъла на презапис, за разлика от 1000 цикъла при конкурентните два формата. Скоростта на трансфер на данни на DVD-RAM е определена от спецификациите и е ограничена за 2.6GB диск на 1385 kB/sec., а за 4.7GB диск – на 2770 kB/sec.

Носителите за този формат имат интересна конструкция, предпазваща самия диск от механично нараняване, наподобяваща системата на защита на флопи-дисковите устройства, и са разработени специално за постигането на по-висока степен на защита от всевъзможни механични и атмосферни влияния като въздействието на прах, светлина, драскотини и други.

Стандартните устройства, използващи DVD-RAM медии, също имат различна конструкция, позволяваща зареждането на касетата (cartridge) с оптичния диск. Обикновено същите устройства позволяват използването на носители и без предпазната им касета.

Най-големият проблем на DVD-RAM остава несъвместимостта ми с много устройства, най-вече с DVD-ROM, необходимостта медията да се изважда от касетата (налице е механична несъвместимост), в която се съхранява и физически по-големите й размери. Отделно има и логическа несъвместимост между DVD-RAM и някои DVD-Video плейъри.

DVD+RW

Форматът DVD+RW (www.dvdplusrw.org) е разработен и се поддържа от DVD+RW Alliance, млада организация, подобна на DVD Forum, в която членуват и организации, участвали в разработването на CD-R/RW стандартите: Sony, Dell Computer, Thomson Multimedia, Hewlett-Packard, Philips, Mitsubishi, Yamaha и Ricoh. Форматът, макар и неприет и неподдържан от DVD Forum-а, е регистриран от авторитетните световни организации като ECMA (European Computer Manufacturers Association), ECMA-274 и от ISO (International Standards Organization). Представен през 2001 г., форматът благодарение на съвременните си спецификации бързо набира скорост. Макар носителите да нямат защитната касета (cartridge) на DVD-RAM носителите, информацията на диска е надеждно защитена от мощни кодове за корекция на грешки.

Този млад и перспективен формат е изключително подходящ за real-time видео запис и съхраняване на данни, към които могат да бъдат добавяни нови по всяко време. Носителите имат капацитет от 4.7 GB (един слой от едната страна), или 9.4 GB (по един слой от двете страни на оптичния диск) и изглеждат по същия начин, както и носителите за DVD-RW.

Огромната разлика се заключава в това, че записът върху DVD+RW носителите не изисква предварително форматиране (както DVD-RAM), тъй като спецификацията на формата предвижда форматирането да се извършва във фонов (background) режим, нито съществува изискването данните да бъдат записвани на сесии. Другото голямо предимство на този формат е най-високата скорост на презапис на носителите – 2.4x DVD speed (1x DVD speed приблизително е 10 MBit/sec), което е над 25 Mbit/sec (3.2 MByte/sec) и приблизително се равнява на 22-та скорост на запис при обикновените CD-RW. Всички други конкурентни презаписващи формати записват на 1-ва DVD скорост!

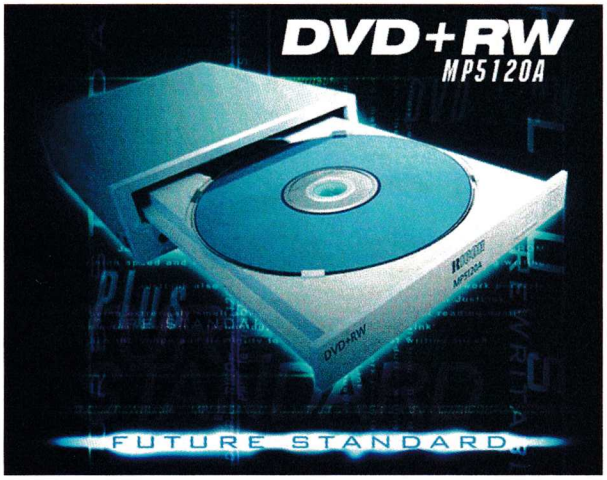
Двустранното разположение на слоевете има и своите неудобства. Повечето от филмите, разпространявани в момента на DVD-ROM (DVD-Video), имат обем от над 8 GB и са записани върху едностранни двуслойни носители. Това прави невъзможно директното копиране на такива филми върху която и да е от съществуващите в момента презаписваеми медии, които, макар и имайки възможността да съберат този обем информация, не могат да го съхраняват само от едната страна на носителя. Това означава, че не можете да копирате директно филми от едно DVD върху презаписваем носител, а ще се наложи преди това те да бъдат изкопирани върху твърдия диск, редактирани и чак след това записани. Това за момента е един начин киноиндустрията да ограничи свободното презаписване на защитените с авторски права филми.

Форматът не поддържа никакви защитни функции от типа на CSS, което го прави подходящ за съхраняване на всякаква информация.

Заключения

Recordable DVD Council (RDVDC), съвет по записваеми DVD, друга организация, подобна на DVD Forum-а, която също вече наброява десетки членове, се опитва да обедини всички съществуващи формати и наскоро излезе с предложение за нов DVD формат, наречен от тях DVD Multi, който представлява набор от хардуерни спецификации, разработен за постигането на съвместимост между повечето съществуващи в рамките на DVD Forum-а формати – DVD-R, DVD-RW и DVD-RAM. Твърди се, че първите устройства, поддържащи тези спецификации, ще се появят още през тази година.

Цената на устройствата и носителите за тях постоянно се понижава, като, според една бърза справка, която направих по време на написването на тези редове, в online магазина на Yahoo! цената на носителите с обем от 4.7 GB, без значение за кой от трите формата, е в рамките на $10-12, а цената на устройствата за записването им е между $350-$599, в зависимост от това, кой формат поддържа. Най-скъпи засега за устройствата за DVD+RW, а най-евтини – по-неудобните и допотопни DVD-RAM.



Според мен, най-перспективен е форматът DVD+RW, предлагащ всички най-нови и съвременни възможности – висока скорост на запис, добра съвместимост, възможност да се едитира и записва съдържание без необходимост да се форматира носителят или да се записва всичко в една сесия.

Имам странното усещане, че покрай всички тези неуредени проблеми неусетно ще дойде момент, в който ще се появят нови, по-добри технологии (вече има данни за предложени нови стандарти, позволяващи да се записват 27 GB данни върху DVD носители от ново поколение), а сега действащите формати за презапис така и няма да успеят да се наложат, главно поради причината, че потребителите няма да желаят да купуват нещо, което няма сигурно бъдеще и не е ясно дали ще оцелее в тази война на форматите.

Пълният текст на статията можете да прочетете online на адрес http://www.comexgroup.com. Авторът изказва благодарност на фирма Computer 2000 за предоставените за тестване DVD-RAM и DVD+RW устройства.

Hardware news

VIA с мераци за Kyro?

Според последните слухове, VIA преговарят с STMicro за закупуване на правата върху Kyro чиповете. Сигурната информация е единствено, че VIA са осъществили контакт с тази цел с някоя компания за видеокарти, и тъй като това не може да е NVIDIA или ATI, е твърде вероятно да става въпрос за производителите на Kyro, който, ако не друго, поне съдържаше някои интересни идеи, които обаче вече са достояние на всички и се използват едва ли не от цялата индустрия. Така че не е сигурно дали VIA няма да си хвърлят парите на вятъра. Досегашните им покупки – S3, IDT и Cyrix се оказаха почти пълен провал за компанията.

За чипсетите на ATI...

Очаква се компанията да представи бъдещите си A3 и A4 на предстоящото изложение CeBIT. Двата чипсета са доста сходни, като първият, A3 е предназначен за Pentium 3 или Athlon, а вторият – само за Pentium 4. Чипсетите ще имат вграден Radeon 7000 (Radeon VE) видеоконтролер, който ще използва от 4 до 64 MB от системната памет и ще поддържат PC2100 DDR памети. За тези, които предпочитат да сложат своя видеокарта, на дъната ще има и AGP 4x слот. Северният мост на A3/A4 ще бъде комбиниран с южен такъв на ALi, който ще осигурява поддръжката на ATA 100, PC'97 звук и 4 USB 1.1 порта.

Закъсали ли са в Transmeta?

Беше съобщено за нарастващите финансови проблеми на компанията и за разпадащите се сътрудничества между нея и други фирми. Transmeta е компания, съсредоточила вниманието си изцяло върху производството на мобилни чипове. Техният Crusoe, макар и бавен, правеше доста добро впечатление благодарение на ниското си топлоотделяне и консумация на ток. Но мина време, конкуренцията напредна и отрочето на Transmeta сви неимоверно пазарния си дял. Освен лошата производителност на Transmeta им пречи и липсата на свободни 0.13-микронни производствени мощности, каквито са им необходими за новите чипове от Crusoe фамилията.

Asus мамят с рекламите си?

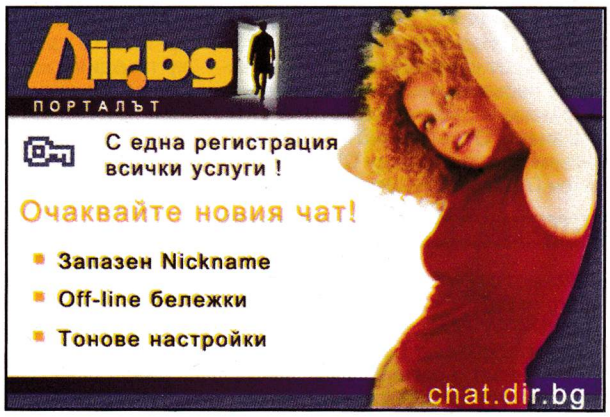
От доста време не бях срещал негативно мнение срещу Asus, но този път май наистина има повод. В рекламната кампания на GeForce 4 Ti4600-базираната си видеокарта, V8460 Ultra, Asus твърдят, че честотите на чипа/паметта ще бъдат съответно 330 MHz/660 MHz, при стандартни такива 300 MHz и 650 MHz. В момента, в който картите започнаха да се появяват по магазините обаче, компанията промени информацията в Press-Release-а си и цифрите застанаха на стандартните си, препоръчвани от NVIDIA стойности. И наистина, картите работят точни при тези, стандартни честоти. В резултат се получава разминаване в спецификациите на рекламирания продукт и на закупения от потребителя продукт, която определено не е в полза на последния. Отделен въпрос е, че картите се оказаха наистина трудни за клокване, но начинът, по който Asus се справиха със ситуацията, не им прави чест...

AMD 8000

AMD обявиха новия си чипсет за дългоочакваните 64-битови Hammer процесори. Чипсетът се казва AMD-8000 и се състои от следните компоненти: AMD-8111 HyperTransport I/O hub, AMD-8131 HyperTransport PCI-X tunnel и AMD-8151 HyperTransport AGP3.0 graphics tunnel. За момента няма повече детайли за чипсета, чието пускане в производство се очаква едва към края на годината, но веднага щом такива се появят ще ви информираме своевременно.

nForce 2

По неофициална информация NVIDIA имат намерение да обявят второто си поколение чипсети за дънни платки през юни на Computex изложението. Детайлите около новия чипсет се пазят в строга тайна и засега по този въпрос само може да се спекулира. За сметка на това обаче има информация и че компанията ще обяви нова ревизия на nForce 415 и 420 чипсетите си. Това се очаква да стане до края на март, а подобренията ще бъдат предимно по производителността на чипсета.



ОЧАКВАЙТЕ

GRAND THEFT AUTO 3

в майския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Ще успеят ли Midway да възкресят кървавата си поредица? Така изглежда...

PREVIEW

Command & Conquer GENERALS

Всичко за новата стратегия на Westwood...

PREVIEW

Blood Omen 2

Какво предлага играта на Eidos? Екшън, приключения и още нещо...

REVIEW

ОТНОВО 100 СТРАНИЦИ!

Arx Fatalis

демо

MK: Deadly Alliance

видео

Quake III Rally

MOD

ИГРИ

Arx Fatalis	RPG. Демо.
Incoming Forces	Аркаден екшън. Демо
Free Minesweeper	Нова версия на Minesweeper. Цяла игра.
Ocean Battle	Екшън. Цяла игра.
Sven Bomwollen	Екшън. Цяла игра.
Quake III Rally	MOD за Quake III.
Cossacks The Art of War MOD	MOD за Cossacks: The Art of War.
Star Trek: Bridge Commander	Демо.
Grids of Fury	Демо. Аркаден екшън.
Star Wars: Starfighter	Демо. Аркаден екшън.
Nethack	Цяла игра. Куест/RPG.
Cube	Цяла игра. First Person Shooter.
Helium Man	Аркаден екшън.
Lawn Mower 1.5	Аркаден екшън.
Intensity XS: Recharge	Аркаден екшън.

ПРОГРАМИ

3D Mark 2001 SE	Benchmark.
3D Rad Lite 3.0	Програма за правене на 3D игри :)
ARJ 2.81	Архиватор.
DivX 5	Най-новата версия на DivX.
Foto Talk	Редактор на изображения.
Fresh Download 3.10	Програма за теглене на файлове.
Style XP Plus	Променя външния вид на Windows XP.
WinAMP3	Нова версия на WinAMP.
WinRAR 3	Архиватор.
UnPlug'n'Play	Програма за изключване на Universal P'n'P.
Trillian 0.725	Най-нова версия на популярната програма за чат.
CDR-Win 4	Най-нова версия на популярната програма за запис на CD.

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Radeon 9013	Най-нови драйвери на ATI.
C&C: Renegade 1.0.15	Patch за Renegade.
Operation Flashpoint 1.46	Patch за Operation Flashpoint.

ГАЛЕРИЯ

- PC Club Game Wallpapers
- C&C: Renegade Soundtrack
- Mortal Kombat: Deadly Alliance Trailer
- Soldier of Fortune 2 Trailer
- Mortal Kombat: Deadly Alliance Trailer Screensaver

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница	**90 лв.**
1/15 страница	**120 лв.**
1/12 страница	**160 лв.**
1/6 страница	**280 лв.**
1/4 страница	**320 лв.**
1/3 страница	**400 лв.**
1/1 страница	**1000 лв.**
2-ра и трета корица	**1600 лв.**
4-та корица	**2000 лв.**

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми ..... **$10 на MB**

Рекламни представяния ..... **по договаряне**

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон ..... **5 лв. на ден**
за банер ..... **10 лв. на ден**

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216

e-mail: reklama@monitor.bg, pcclub@pcclub-bg.com

http://card.dir.bg

Dir.bg

Поща

9.90 ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 1
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Ръковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
АКТА-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
ДискаВъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37

ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg

POSITION

УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ

- ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
- 60 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
- 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
- КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
- 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
- HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTER STRIKE СЪРВЪРИ
- 1ЧАС/1ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
- ТЕЛ. 713 761

TARGET ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

WWW.ClubSouthernCross.com